RPG BRASIL

DRAGÃO ESPECIAL

TRAMA

Anjos e Demônios lutando pelo domínio do mundo

Seja VOCÊ um investigador do desconhecido!

Crie seu próprio personagem!

Revolucionário! Mais de 100.000 Magias!

NÚMERO 6 - PREÇO R$ 5,00

TREVAS

RPG de Horror Moderno

DRAGÃO BRASIL Nº 1

DB Nº 2

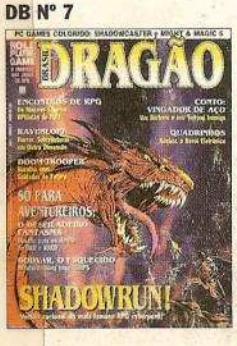
DB Nº 3

DB Nº 4

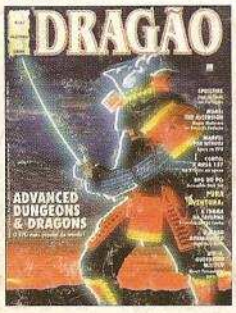
DB Nº 5

DB Nº 6

DB Nº 7



DB Nº 8



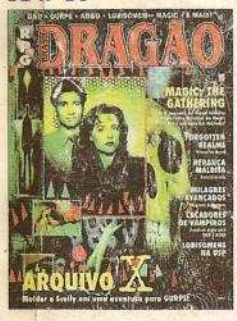
DB Nº 9

DB Nº 10

DB Nº 11

DB Nº 12

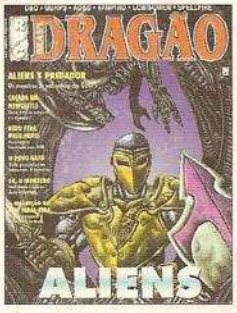
DB Nº 13



DB Nº 14

DB Nº 15

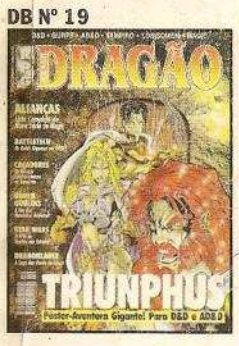
DB Nº 16



DB Nº 17

DB Nº 18

DB Nº 19



DB Nº 20

DB Nº 21

COLECIONE JÁ !

REVISTA DRAGÃO

A PRIMEIRA... A MELHOR... E AGORA A ÚNICA !!!

Envie cheque nominal à TRAMA EDITORIAL LTDA. no valor total do pedido, para CAIXA POSTAL 19113 CEP 04505-970 SÃO PAULO - SP e você receberá em sua casa sem despesas de correio.

Para pedidos acima de 5 revistas: 20% de desconto até 31/03

DB Nº 22

DB Nº 23

ASSINALE ABAIXO A(S) REVISTA(S) QUE DESEJA RECEBER

OS Nºs 1 a 7 R$ 3,00 - OS Nºs 8 a 23 R$ 4,00

DRAGÃO BRASIL 1☐ 2☐ 3☐ 4☐ 5☐ 6☐ 7☐ 8☐ 9☐ 10☐ 11☐ 12☐ 13☐ 14☐ 15☐ 16☐ 17☐ 18☐ 19☐ 20☐ 21☐ 22☐ 23☐
(ref.DB)

NOME: _____

ENDEREÇO _____

TEL.: _____ CEP: _____

CIDADE: _____ ESTADO _____

VALE XEROX

TREVAS

Índice

Spiritum..... 2
Regras do Jogo..... 4
Atributos Básicos..... 6
Criação de Personagens..... 8
Aprimoramentos..... 12
Perícias..... 16
Equipamentos..... 25
Magia..... 26
Rituais..... 44
Testes e Combates..... 48
Experiência e Aprendizado..... 52
Mundo de Trevas..... 54
Céu e Inferno..... 58
Planos de Existência..... 62

O que é RPG?

RPG vem de RolePlaying Game, "Jogo de Interpretação de Personagem". Jogar RPG significa interpretar um papel. Você finge ser outra pessoa, age como ela agirira e pensa como ela pensaria. Uma espécie de teatro, só que não existe um roteiro pronto: a história apenas vai acontecendo, como a vida real.

RPG é um jogo de faz-de-conta, um jogo de contar histórias. A história se desenrola enquanto os jogadores tomam suas decisões, vivendo seus papéis em mundos de imaginação. Enquanto sentam-se à volta de uma mesa, anotando em papéis e lançando dados, eles experimentam aventuras heróicas, viagens pitorescas, batalhas gloriosas e desafios apavorantes. Os jogos de RPG nasceram nos Estados Unidos, em 1974, com a criação de Dungeons & Dragons ("Masmorras & Dragões"). Neste jogo, um sucesso até hoje, os participantes fazem o papel de guerreiros em armaduras ou magos poderosos, vasculhando ruínas em busca de tesouros e enfrentando dragões. Muitos outros RPGs surgiram desde então, abrangendo os mais variados temas: fantasia, humor, ficção científica... e horror.

TREVAS é um RPG de horror. Bem diferente de assistir um filme, porque aqui VOCÊ participa da história com seu personagem. Sim senhor, pode esquecer o conforto e a segurança da poltrona de expectador: neste mundo de segredos sombrios e ameaças ocultas, VOCÊ deve lutar para sobreviver. VOCÊ deve decifrar os enigmas, encontrar as saídas, combater as trevas... ou ser engolido por elas.

TREVAS é uma história de terror onde você é a vítima em potencial. Lute com todas as forças, evite perigos, desvende segredos. Domine poderes mágicos esquecidos pelo resto do mundo. Descubra mundos desolados onde vivem demônios, e terras iluminadas habitadas pelos anjos. Enfrente vampiros, fantasmas, extraterrestres e outras criaturas sobrenaturais. E, acima de tudo, tente sobreviver. Será o mais difícil...

ATENÇÃO: recomendamos que este jogo seja utilizado por adultos, ou pessoas com maturidade suficiente para lidar com os temas aqui tratados. Esta é uma obra de ficção. Embora as magias, rituais e caminhos citados neste livro tenham sido extraídos de lendas, histórias e relatos reais, eles NÃO funcionam. NÃO devem ser utilizados fora do jogo. Qualquer semelhança entre qualquer criatura deste livro com algum ser sobrenatural real será mera coincidência... e também algo muito ruim para todos nós!

TRAMA

DIRETORES
Ruy Pereira
Ethel Santaella

DRAGÃO ESPECIAL

Editores Executivos: Marcelo Cassaro "Paladino" Rogério "Katabrok" Saladino

Criação: Marcelo Del Debbio

Desenvolvimento: Marcelo Del Debbio, Marcelo Cassaro, Rogério Saladino

Ilustrações: Evandro Gregorio, Cristiano Rodrigo, Eron Reigotta, Alex Sunder

Capa: Alex Sunder

Direção de Arte: Roberto Avelino

Revisão: Hebe Ester Lucas

Diagramação: Márcia M. S. Braga, Nicola Lembo Junior, Alex Borba, Wanderlei Silveira

Secretário Gráfico: Álvaro Corrêa

Secretária Editorial: Damaris Marcelino

Agradecimentos: Alexandre Campos, Anton LaVey, Norson Botrel, Claus, Bina, Ricardo Augusto, Fernando Dotta.

DEPARTAMENTO COMERCIAL

DIRETOR Ruy Pereira

Contato: Damaris Marcelino

ASSINATURAS E NÚMEROS ATRASADOS TEL. 887-5408

Assistente: Luzia Begalli

Dragão especial TREVAS é uma publicação da **Trama Editorial Ltda.**

Administração, redação, assinaturas e publicidade: R. Prof. Filadelfo Azevedo, 383 04508-010 São Paulo - SP Tels.: (011)885-8879 / 887-3060 Fax: (011) 889-9594 Distribuição exclusiva para todo o Brasil:

DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações

Inpressão - Parma

Spiritum

"Olhe à sua volta, meu jovem. Olhe para estes prédios decadentes, para estas ruas mal iluminadas e para este céu esfumaçado. Olhe para as luzes daqueles arranha-céus. Tudo isto não se fez do nada, sabe? Milhares de anos vivendo, e os homens ainda não aprenderam. É ou não é mágica?

"Entre, eu estava esperando por você. Para falar a verdade, achei que fosse mais alto.

"Meu nome é Aleister Crowley, ou o espírito dele reencarnado. Tire os sapatos. Sente-se e fique à vontade. Vamos começar em breve. Deixe-me só esquentar este chá de Saccharomyces — cogumelos para os leigos. Não repare na bagunça.

"Ah, não repare no círculo que estou desenhando. Apenas uma representação, uma maneira de te deixar mais no clima. A magia é baseada na concentração, sabe? Todos estes amuletos, desenhos e runas não passam de besteira. Voodoo mambo jambo. Um artifício para que os fracos de concentração possam manter seu focus em alguma coisa. É o meu caso.

"Está confortável? Bom...

"Em primeiro lugar, vamos olhar para o mundo que você conhece. Olhar para as ruas e prédios que os humanos chamam de realidade. Mesmo aqui, na escuridão da noite, você pode notar as sombras que se movem no céu? As luzes vistas com o canto dos olhos, e o vento passando entre as janelas abertas daquele prédio abandonado? Esta é a realidade que as pessoas enxergam. Fria, sem graça. Prepare-se para conhecer o que está além disto.

"Tome outro gole de chá...

"Esta é a minha casa, meu santuário. Outros dois magos dividem comigo este esconderijo. Sim, esconderijo... muitos nos matariam assim que pusessem as mãos em nós. Sociedades secretas. Por que todos têm algum segredo?

"Nossos santuários existem e estão espalhados pelo mundo. Muitos magos, muitas seitas, muitos locais como este. Igrejas, templos, cavernas forradas de cristais...

"Sente-se e respire fundo. Está sentindo seu corpo mais leve? Bom. Já vamos começar.

"Não repare nestas cicatrizes. Preciso entalhar runas no braço antes de abrir uma porta. Dói, mas não tem outro jeito. Como você vai aprender, a magia sempre cobra sua parte no acordo.

"A primeira providência é vencer a barreira que separa a terra de Spiritum, o reino dos Mortos. Esta barreira é mais forte ou mais fraca de acordo com o lugar onde você está. Lembra-se daquela casa mal-assombrada, perto de onde você morava quando criança? Nada mais era do que um local onde a barreira permitia a passagem dos espíritos para a Terra e vice-versa. Fique frio, explicarei sobre os espíritos mais tarde...

"Os magos de Luvithy chamam a isto cruzar a barreira dos mortos. Observe como meu dedo manchado de sangue desenha esta porta no ar, permitindo a nós passar para o outro lado. Quando estivermos passando para Spiritum, nossos corpos serão formados pela mesma matéria de que os espíritos são feitos. Beba isto. É água benta... com mais algumas coisinhas mais...

• • • • • • • • • •

"Viu? Estamos inteiros. A sensação é estranha para você, não? Costuma ser, na primeira vez...

"Consegue ver as cores? Sentir o peso do ar? A densidade? O barulho dos ventos etéreos? Estamos em Spiritum agora, em uma área chamada de Plano Etéreo pelos antigos, e de Umbre pelos espíritas. A região que separa o mundo dos homens do mundo dos espíritos. Spiritum não passa de uma reflexão distorcida do mundo real. Uma cópia mais densa, mais carregada de sentimentos e emoções. Aqui, suas intenções falam tão alto quanto suas palavras, e suas emoções podem ser tocadas com os dedos. Em breve nos afastaremos destas brumas, e chegaremos a Spiritum.

"Enquanto passeamos, observe os prédios de sua cidade. Diferentes, não? Cada um carrega as emoções e os sentimentos de seus ocupantes. Vê aquelas sombras caminhando nas ruas? São espíritos. Mortos que continuam a viver sua vida, exatamente como na Terra. Nunca converse com eles sem ser chamdado, e nunca se desvie de seu caminho. Estas são lições duras. Espero que não precise aprendê-las da pior maneira, como eu...

"Spiritum está dividido em sete níveis, cada um mais adiantado e afastado da Terra que os outros. Este é o primeiro, onde permanecem os espíritos mais agregados à Terra e aos valores mundanos. É o único que conseguiremos ver hoje. Todos os outros requerem níveis de concentração que você ainda levará alguns anos para obter. A partir destes níveis etéreos mais avançados, podemos alcançar os Planos Elementais e os treze Reinos Espirituais... mas isto fica para outra lição.

"Se nos afastarmos mais, chegaremos à borda desta orbe. Quando digo afastar, significa espiritualmente, pois estamos viajando de uma forma diferente. Percorremos dezenas de milhares de quilômetros em segundos. Olhe para o céu. Sente a falta de gravidade? Veja as estrelas... a lua! Em segundos, estaremos em contato com as barreiras da orbe, os Reinos do Crepúsculo. Olhe para o céu novamente... parece uma aurora boreal. Pode sentir o arrepio da eletricidade estática?

"As barreiras impedem os espíritos de entrar ou sair de uma Orbe. Foram criadas por alguma força superior, e existem para isolar cada Orbe de espíritos em uma determinada porção do espaço. Só os espíritos mais evoluídos conseguem ultrapassar esta barreira. Isso é muito bom, pois a barreira da Orbe age como um divisor de realidades; mantém afastadas as Orbes de Marte, Vênus e criaturas e espíritos alienígenas realmente assustadores, que poderiam até mesmo ameaçar a Terra. Seres com poderes enormes, e maldade indescrítivel...

"Você sabia que existe vida em todos os planetas do sistema solar? Não a vida que conhecemos, claro; vida espiritual, e até mesmo material, mas com formas radicalmente diferentes das nossas. Júpiter possui as formas mais evoluídas, pelo que sei, enquanto os habitantes de Marte continuam destruindo as sondas da NASA para que não possamos ver suas cidades...

"Mas, nós estamos impossibilitados de viajar até lá, pelo menos por enquanto. Pois ainda estamos vivos. Um dia, quando sua carne estiver decomposta e seu espírito iluminado, poderá cruzar esta barreira e ver tais mundos por si mesmo. Por enquanto, seguiremos viagem...

"Antes de voltarmos a Spiritum, vou lhe mostrar os domínios chamados semi-planos. Você pode ver aquela ilha flutuando próxima aos raios de luz boreal das Orbes? Aquele é um semi-plano, criado por algum mago muito poderoso, ou um anjo,

demônio, sei lá. É acessível da Terra, ou outro plano interno, através de um portal. Está vendo aquele fio de luz, que segue para a Terra? Aquele fio se prende a um portal. Daqui de Spiritum, é muito perigoso tentar invadir um destes reinos, pois temos que cruzar a barreira das Orbes para chegar lá...

"Daqui de Spiritum podemos chegar ao mundo dos sonhos e à Arcádia, mas os dois reinos requerem condições especiais para ser visitados. Na próxima semana, com a lua cheia, poderemos tentar cruzar a barreira até Luna para entrar pelo portal que se encontra lá.

"Não me olhe desse jeito! Foram vocês, humanos, com toda a sua sabedoria e conhecimento, que sufocaram a magia. Fecharam as portas da Terra para as fadas, forçando-as a buscar seus portais em Luna. Veremos Arcádia, o reino das fadas, terra dos duendes e outras criaturas de contos de fadas. Tudo a seu tempo.

"O reino do sonhar, por outro lado, só pode ser acessado por nossa mente, enquanto dormimos. Mas não há problema. Deixaremos esta viagem para a segunda aula. Por enquanto, apenas me acompanhe até aquele ponto, sim?

"Está vendo, através das brumas, o plano de Arkanun? Sim, parece um deserto radioativo, com céus vermelhos, areias rosadas e nuvens roxas. Vê aquela coisa voando? É um demônio. Não se preocupe, ele não pode nos ver enquanto estivermos aqui. Nas brumas, estamos a salvo.

"Mas não devemos nos demorar neste plano, meu jovem, pois alguns demônios podem nos ver. Demônios que se alimentam de espíritos. Vamos voltar para o reino das névoas, onde é mais seguro. Além de Arkanun está Infernun, um mundo ainda mais assombroso e apavorante do que este, cujos habitantes são criaturas demoníacas além de nossa compreensão. É assustador ver o que nos tornaremos, não? Um dia, a Terra será assim. Tudo por nossa causa.

"Enquanto nos afastamos, observe aquelas duas manchas nas brumas. Uma avermelhada, outra negra. Ali, ao longe...

"A mancha vermelha é um portal para o Inferno. Sim, o tal inferno de Dante, lar de Lúcifer, o portador da luz, o anjo mais bonito de todos, bla bla bla. Que Deus tenha piedade de sua alma se algum dia você pisar naqueles reinos. Você leu o livro? A realidade é bem pior.

"A outra mancha é a camada mais superficial dos 666 níveis do Abismo, a morada dos verdadeiros demônios. Lar de nossos pesadelos. Ninguém sabe ao certo como aquilo se formou, ou qual a relação deles com o Inferno, mas está lá. Talvez como um lembrete para nós: por pior que as coisas estejam, sempre existirá um lugar ainda mais assustador...

"Ah, aqui está! O reino dos anjos. Este nome é engraçado. Anjos. Você deve imaginá-los como tocadores de harpa, com asinhas e auréolas, não? Aqui os anjos existem em várias formas, e nem de longe são inocentes. Os anjos mais evoluídos estão vagando entre Paradísia e Spiritum. Aqueles que vivem no Plano Celeste são dotados do livre arbítrio também. Sabe o que significa? Não? Que podem ser bons ou maus, nobres ou corruptos. Não se deixe enganar pelas aparências, meu jovem...

"Nossa jornada terminará por aqui. Aquelas terras distantes são terras de deuses. O reino de Édhen. Não nos aventuramos por lá, nem hoje, nem nunca.

"Acredito que chega por hoje. Você precisa voltar para casa e ponderar sobre o que aprendeu aqui. Além disto, os efeitos do chá estão passando..."

AS REGRAS DO JOGO

RPG, ou *RolePlaying Game*, é um jogo diferente daqueles que você conhece. Não um jogo de competição, mas de cooperação: vencer ou perder não é importante. Nem competir.

Em uma partida de TREVAS, temos um pequeno grupo de jogadores e um Mestre. O Mestre propõe um desafio, uma aventura, e os jogadores devem solucioná-la. Na verdade, eles apenas *fingem* que participam da aventura; ela se passa na mente, na imaginação dos jogadores, em um lugar fictício. Um mundo igual ao nosso em quase todos os aspectos, exceto pelo fato de que forças invisíveis ameaçam nossas vidas...

Jogar TREVAS não exige tabuleiro, computador, videogame ou qualquer outro aparato. São necessários apenas o livro que você tem em mãos, fotocópias da Ficha de Personagem (que está na última página do livro), um baralho comum de naipes (ou de Tarô), dados multifacetados (encontrados em lojas e livrarias especializadas em RPG), lápis, borracha... e alguns corajosos e incautos amigos.

Personagem

O personagem é uma pessoa fictícia, o alter-ego do jogador. Aquele que vai participar das aventuras, obedecendo aos comandos do jogador que o criou — assim como um ator de teatro que segue um script, um super-herói dos quadrinhos cujas histórias seguem um roteiro, ou um streetfighter de videogame que aplica golpes quando você aperta botões. Quando o jogador determina uma ação, o personagem a executa: se o jogador diz: "Estou vasculhando os arquivos", na verdade não é ele, e sim seu personagem que vasculha os arquivos.

O jogador não é o personagem, e o personagem não é o jogador. Um personagem não joga dados e nem consulta tabelas, e o jogador não atira com metralhadoras ou invade templos profanos (pelo menos não a maioria!).

Um personagem pode ser completamente diferente do jogador que o controla. Você pode ser um estudante universitário e interpretar um maníaco psicopata, agente secreto, detetive particular, estudante de ocultismo... qualquer um! Em uma aventura de RPG, o jogador pode ser quem ele quiser!

Ficha de Personagem

É a planilha onde são anotados os dados de seu personagem. A Ficha de Personagem de TREVAS encontra-se no final deste livro. Ela NÃO deve ser preenchida: cada jogador deve tirar uma fotocópia da Ficha para seu uso.

Mestre

O jogador responsável pelo transcorrer do jogo, uma espécie de diretor, coordenador e árbitro. Cabe ao Mestre propor o desafio aos outros jogadores, e controlar todos os outros personagens que não pertencem aos jogadores (os NPCs).

A palavra do Mestre é final, e não pode ser contestada. Tudo que ele diz torna-se real no mundo fictício onde o jogo se passa, como se ele fosse Deus. O Mestre, contudo, não joga CONTRA os outros jogadores: como um roteirista de cinema, sua tarefa é criar uma boa história e fazer com que todos se divirtam. Esse é o objetivo de qualquer partida de RPG: a diversão.

Aventura

Uma história contada pelo Mestre, contendo em si mesma o problema a ser resolvido pelos jogadores. Uma aventura pode ser bem curta, terminando em duas ou três horas — ou muito longa, exigindo sucessivas seções de jogo, prolongando-se por semanas ou meses. Teoricamente, uma aventura poderia durar para sempre. Uma sucessão de aventuras, envolvendo a saga dos personagens desde a primeira partida, chama-se campanha.

Dados

Os jogos de RPG quase sempre usam dados diferentes da tradicional peça cúbica, de seis lados. Em TREVAS usaremos dados de 4, 6, 8 e 10 lados. Cada tipo de dado é especificado por uma abreviatura: d4, d6, d8 e d10. 1d4 significa jogar o dado de quatro faces uma vez, enquanto 2d8 significa jogar um dado de oito faces duas vezes — ou jogar dois dados de oito faces.

1d2 não é a jogada de um dado de duas faces, e sim 1d4 dividido por dois, resultando em um número entre 1 e 2. 1d100 quer dizer que você deve jogar d10 duas vezes, sendo uma para a dezena e outra para a unidade — obtendo assim um número entre 1 e 100. Um resultado 00 significa 100.

Cartas

TREVAS utiliza um baralho comum de jogo, ou um baralho de Tarô. O baralho deve conter 54 cartas (52 mais dois coringas).

NPCs

NonPlayer Characters, Personagens Não-Jogadores. Termo emprestado de outros RPGs para designar personagens controlados pelo Mestre, e não por outros jogadores. Em TREVAS todos os anjos, demônios, espíritos e demais criaturas sobrenaturais são NPCs, e atuam como personagens coadjuvantes nas aventuras.

Atributos

Números que determinam as características de um personagem, para estabelecer comparações entre eles e outros personagens ou criaturas. Os atributos são anotados na Ficha de Personagem, e dizem como seu personagem é.

São oito atributos, divididos entre físicos e mentais. Os atributos físicos são a Constituição, Força, Destreza e Agilidade; os mentais são a Inteligência, Força de Vontade, Percepção e Carisma. Temos ainda o atributos Sorte, que não é físico nem mental, derivado do Carisma. Os atributos variam de acordo com seus dados de comparação, sendo que humanos têm normalmente 3d6.

Dados de Comparação

Forma comparativa de estimar quão poderosos os personagens e extraterrestres são. Os dados de comparação dizem quantos dados de seis faces (d6) um personagem possui em um atributo. Um humano normalmente tem 3d6 em todos os seus atributos, o que resulta em valores entre 3 e 18. Já um demônio superpoderoso pode possuir, por exemplo, uma Força de 5d6+6; algo entre 11 e 36.

Pontos de Vida ou PVs

Forma de representar a "energia vital" de um personagem. Quanto mais PVs um personagem tem, mais difícil é matá-lo. Humanos possuem em média 11 Pontos de Vida.

Quando um personagem sofre dano ele perde Pontos de Vida: se os PVs de um personagem chegam a 0, ele desmaia e começa a perder 1 PV por rodada. Quando atingir -5 Pontos de Vida, morre.

Perícias

Dizem o que o personagem sabe fazer, e se faz bem. Conduzir um automóvel é uma perícia, bem como realizar testes de laboratório ou aplicar primeiros-socorros.

As chances de que uma perícia seja usada com sucesso são determinadas por porcentagem: um personagem com Química 40 tem 40% de chance de identificar um composto químico ou operar a aparelhagem de um laboratório farmacêutico. Joga-se 1d100 para realizar o teste.

Rodada

Também conhecida como Turno, medida de tempo usada para realizar uma ação simples, como pegar um objeto ou fazer um ataque. Duas ações não podem ser executadas por um mesmo personagem em uma mesma rodada.

Uma rodada dura alguns segundos, e não tem um equivalente exato em tempo real.

Teste

Em certas situações, geralmente quando o jogador anuncia que seu personagem vai realizar uma ação, o Mestre pode exigir um teste. Qualquer coisa pode ser testada: abrir uma porta trancada, encontrar um arquivo em um computador, perceber a sombra de alguém que se aproxima, fazer um disparo com arma de fogo ou até dar um passo — se for um passo perigoso...

Os testes nem sempre são necessários. O Mestre pode determinar que o personagem consegue ou falha automaticamente ao executar a ação, mesmo sem testes. Apenas o Mestre decide quando um teste é necessário ou não.

Testes são feitos com porcentagens, jogando-se 1d100. Se o resultado obtido foi MENOR ou IGUAL ao número testado, a ação teve sucesso.

Índice Crítico

O valor de teste dividido por quatro corresponde ao índice crítico. Se o resultado de 1d100 é igual ou inferior ao índice crítico, isso quer dizer que a ação foi executada com maestria. No caso de um ataque, o golpe atingiu um ponto vital (cabeça, coração, pulmão...) e o dano normal é multiplicado por dois.

Ataque

Um ataque é igual a qualquer outro teste. Basta observar o valor de ataque da arma ou técnica utilizada, jogar 1d100 e comparar o resultado obtido. Um resultado MENOR ou IGUAL ao valor de ataque indica que o golpe foi certeiro.

Nível de Experiência

Forma de estimar quão poderoso um personagem é. De modo geral, um personagem veterano que tenha passado por muitas aventuras é mais eficiente e habilidoso que um novato.

O nível de experiência serve para fezer esse tipo de comparação. Em TREVAS o nível de um personagem pode variar de 1 a 10. A cada nível ultrapassado o personagem torna-se mais sábio e experiente: ele ganha 30 pontos para usar em perícias, 1 ponto para atributos e 1 Ponto de Vida para adicionar aos que já tem. Se era um mago, ganhará também 1 ponto de magia e 1 ponto de Focus extras.

O Mestre determina quando um personagem ultrapassa de nível. De modo geral, os personagens sobem um nível quando sobrevivem a uma aventura longa ou algumas aventuras curtas. A decisão final, contudo, cabe apenas ao Mestre.

Aprimoramentos

Fatores que tornam o personagem diferente dos demais. Podem ser usados para conseguir vantagens e desvantagens como aliados, poder especiais, maldições, influência... Depende de cada jogador a escolha dos aprimoramentos que seu personagem terá.

Índice de Proteção

Determina a proteção corporal do personagem contra ataques físicos. Quanto maior o Índice de Proteção, mais difícil é causar dano ao personagem.

Como isto aqui não é a Europa Medieval, dificilmente os personagens jogadores usarão armaduras. Talvez um colete à prova de balas, na melhor das hipóteses. A maioria dos personagens jogadores terá Índice de Proteção 0 — e podem ser mortos com um único tiro, como na vida real. Certos seres sobrenaturais, por outro lado, são extremamente difíceis de ferir...

Regra Opcional

Uma regra que os jogadores e/ou o Mestre adotam apenas se quiserem. Em princípio, todas as regras de um RPG são opcionais: elas podem ser ignoradas e alteradas quando esse é o desejo dos jogadores — mas o Mestre tem a palavra final sobre o uso ou não de uma regra.

Caminhos de Aprendizado

São divisões da magia que um feiticeiro pode escolher para aprender. Existem doze Caminhos de aprendizado: os seis Caminhos Elementais (Fogo, Terra, Água, Ar, Luz e Trevas), os três Caminhos Vitais (Vegetal, Animal e Humano), o Caminho dos Espíritos (Spiritum), o Caminho de Arkanun e o Caminho da Metamagia.

Pontos de Focus e Pontos de Magia

Pontos de Focus dizem o quanto um personagem é avançado em um determinado Caminho de aprendizado; quanto mais pontos de Focus ele tiver naquele Caminho, mais poderosas serão suas magias. Às vezes é preciso combinar um ou mais Caminhos para conseguir os efeitos desejados.

Pontos de magia, por sua vez, são uma espécie de energia mágica usada pelo mago para ativar seus feitiços.

Rituais

Magias mais elaboradas, para magos mais experientes. Ao contrário dos Caminhos de aprendizado, os rituais devem ser escritos em livros de magias (grimórios), estudados e memorizados para ser utilizados pelo mago. Rituais também consomem mais energia do mago que os realiza.

ATRIBUTOS BÁSICOS

Atributos são números que transportam para o jogo as características de um personagem. Esses números dizem como o personagem é, se comparado a outros personagens e criaturas. São oito atributos, divididos entre físicos e mentais. Os atributos físicos são a Constituição, Força, Destreza e Agilidade; os mentais são a Inteligência, Força de Vontade, Percepção e Carisma.

Cada personagem tem oito atributos básicos. Durante a criação do personagem cada jogador começa com 100 pontos para distribuir entre esses atributos. Neste primeiro estágio um atributo pode ter um valor mínimo de 3 e máximo de 18, sendo 11 a média humana. Os valores dos atributos servem principalmente para a comparação: um personagem com Força 12 é mais forte que um personagem com Força 9; e um demônio de Shrub-Nigurath com força 28 é MUITO mais forte que ambos.

Atributos Físicos

Constituição (CON)

Determina o vigor, saúde e condição física do personagem. De modo geral um personagem com um baixo valor em Constituição é franzino e feio, enquanto um valor alto garante uma boa aparência — ou um aspecto de brutamontes, você decide. Isso não significa necessariamente que o personagem seja forte ou fraco; isso é determinado pela Força.

A Constituição determina a quantidade de Pontos de Vida — quanto mais alta a CON, mais PVs o personagem terá. Também serve para testar a resistência do personagem a venenos, fadiga, rigores climáticos...

Força (FR)

Determina a força física do personagem, sua capacidade muscular. A Força não tem tanta influência sobre a aparência quanto a Constituição — um lutador de caratê magrinho pode ser forte o bastante para quebrar pilhas de tijolos, mas um fisiculturista musculoso dificilmente poderia igualar a proeza.

A Força, como a Constituição, tem influência sobre o cálculo dos Pontos de Vida. Quanto maior a FR, mais PVs um personagem terá. A Força também afeta o dano que ele é capaz de causar com armas de combate corporal, e peso máximo que pode sustentar (por poucos instantes), como mostra a tabela abaixo:

TABELA DE FORÇA

Força	Ajuste	Peso Max.
3	-3	10 kg
4	-2	20 kg
5-8	-1	30 kg
9-14	0	40-90 kg
15-16	+1	100-110 kg
17-18	+2	120-130 kg
19-20	+3	140-150 kg
21-22	+4	160-170 kg
23-24	+5	180-190 kg
25-26	+6	200-210 kg
27-28	+7	220-230 kg

...e assim por diante, seguindo óbvia progressão

Destreza (DEX)

Define a habilidade manual do personagem, sua destreza com as mãos. Um personagem com alta Destreza pode lidar melhor com armas, usar ferramentas, operar instrumentos delicados, agarrar objetos em pleno ar...

Agilidade (AGI)

Ao contrário da Destreza, a Agilidade é válida não apenas para coisas feitas com as mãos — mas para o corpo todo. Com um alto valor em Agilidade um personagem pode correr mais rápido, equilibrar-se melhor sobre um muro, dançar com mais graça, esquivar-se de ataques...

Atributos Mentais

Inteligência (INT)

Inteligência é a capacidade de resolver problemas, nem mais e nem menos. Um personagem inteligente está mais apto a compreender o que ocorre à sua volta, e não se deixa enganar tão facilmente.

Força de Vontade (WILL)

Esta é a capacidade de concentração e determinação do personagem. Uma alta Força de Vontade fará com que um personagem resista a coisas como tortura, hipnose, pânico, tentações e controle da mente. O Mestre também pode exigir testes de Força de Vontade para verificar seu um personagem não fica apavorado diante de uma situação amedrontadora.

Carisma (CAR)

Determina o charme do personagem, sua capacidade de fazer com que outras pessoas gostem dele. Um alto valor em Carisma não quer dizer que ele seja bonito ou coisa assim, apenas simpático: uma modelo profissional que tenha alta Constituição e baixo Carisma seria uma chata insuportável; um baixinho feio e mirrado, mas simpático, poderia reunir montes de amigos à sua volta.

O Carisma também define a Sorte de um personagem. Claro, pessoas de alto-astral costumam ser mais afortunadas que os pessimistas resmungões...

Percepção (PER)

É a capacidade de observar o mundo à volta e perceber detalhes importantes — como a sombra fantasmagórica que se arrrasta furtiva pelo canto escuro, ou aquele cano de revólver aparecendo na curva do corredor. Um personagem com alta Percepção está sempre atento a coisas estranhas e minúcias quase imperceptíveis, enquanto o sujeito com Percepção baixa é distraído e avoado.

Sorte

Sorte não é um atributo físico e nem mental, é apenas... sorte! Ter uma Sorte alta pode evitar que o personagem seja visto por um atirador contratado para matá-lo — ou fazer com que ele se abaixe para pegar uma moeda no exato instante do tiro! Um jogador não tem controle sobre a Sorte de seu personagem; ela não vai funcionar sempre que ele estiver metido em problemas. Apenas o Mestre decide quando a Sorte de um personagem vai ajudá-lo.

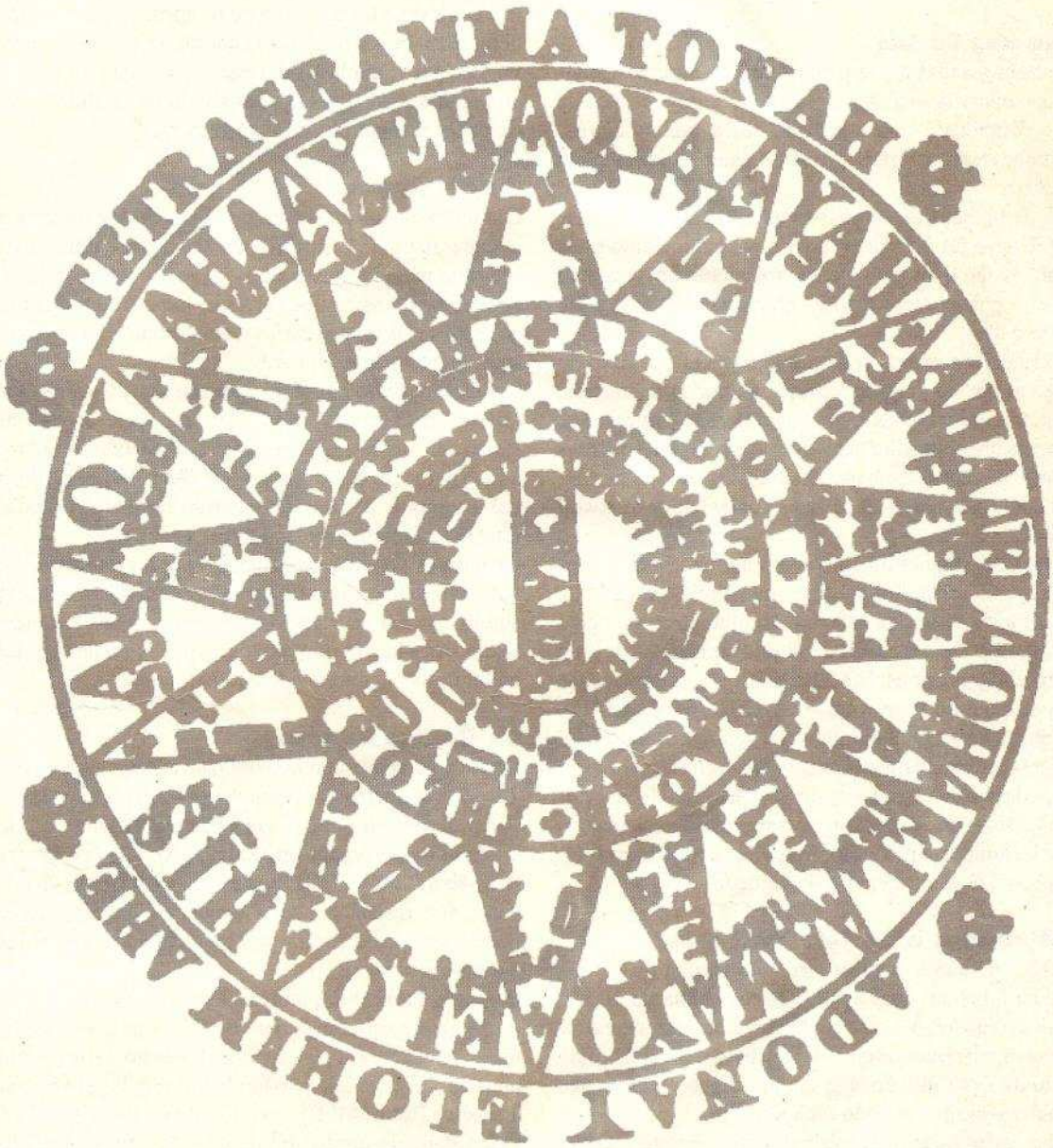
O valor da Sorte é igual ao dobro do Carisma do personagem.

Números de Teste

A qualquer momento do jogo, o Mestre pode exigir de um jogador um teste de atributo para descobrir se ele é capaz de fazer alguma coisa. O atributo testado vai depender da natureza da ação: arrombar uma porta vai exigir um teste de Força; desenhar um mapa exige um teste de Destreza; e "levar no papo" uma secretária para obter informações sigilosas requer um teste de Carisma.

Os valores dos atributos variam de 3 a 18 ou mais, mas para testá-los é necessário encontrar o número de teste. Esse número é igual ao valor do atributo multiplicado por quatro (normalmente algo entre 12 e 72). Esse será o número de teste, em porcentagem. Anote os números de teste ao lado dos atributos corresponentes na Ficha de Personagem.

Um personagem com Destreza 11 tem um número de teste 44 em Destreza. De modo geral, qualquer ação normal envolvendo a Destreza do personagem terá 44% de chance de ser bem-sucedida.



CRIAÇÃO DE PERSONAGENS

Na maioria dos RPGs, os jogadores são responsáveis pela geração de seus personagens. Em TREVAS isso também é permitido, mas recomendamos que os personagens sejam construídos apenas pelo Mestre. Isso ajuda a conseguir um grupo lógico e coeso: jornalistas, universitários, policiais, agentes do governo, magos aprendizes, detetives particulares, prostitutas, traficantes, etc.

Personagens de TREVAS são estruturados como em ARKANUN e INVASÃO. Vamos apresentar, contudo, uma forma alternativa de construí-los: um baralho comum de naipes, com 52 cartas e 2 coringas, ou um baralho de Tarô.

O Destino nas Cartas

Todos os seres humanos possuem uma alma, ou espírito. Quando uma alma reencarna na Terra, a conjunção tempo-espaço de Spiritum — combinada com a posição dos astros no céu — definem as linhas taumatúrgicas que coordenam a vida daquela alma no planeta.

Por séculos os homens estudaram estas energias arcanas, as formas de prever o futuro e desvendar o passado. Como estas linhas invisíveis são fixas e imutáveis, foi apenas uma questão de encontrar a chave correta para interpretá-las. Assim foi desenvolvido o Tarô.

O Tarô foi criado por magos como uma forma de previsão do futuro, baseado nas conjunções espaço-temporais dos astros. Quando Papus criou o conceito ocidental de Tarô, queria que representasse as maiores influências que poderiam ser exercidas sobre o destino de um ser humano. Papus era um mago hermético, influenciado pela ordem de Hermes e pelas leis de Maxwell da Alquimia.

Uma variação mais simples do Tarô evoluiu e modificou-se aos poucos. Tornou-se o baralho de jogos que conhecemos hoje, usado para simples diversão. Mas um baralho aparentemente inofensivo ainda pode ser capaz de desempenhar seu destino original: desvendar destinos. Em TREVAS, em vez de apenas distribuir pontos (como ocorria em ARKANUN e INVASÃO), você tem a opção de usar um baralho para gerar personagens. É rápido, simples e tremendamente adequado ao clima místico do jogo. Você pode pensar nisso como um simples método de gerar números ao acaso — ou, se preferir, pensar que forças ancestrais podem estar influindo no processo. Acredite naquilo que preferir: quem sabe você não está perto da verdade?

Cartas, Atributos e Aprimoramentos

Em TREVAS, os valores para os atributos variam de 3 a 18, sendo a média humana igual a 11. Valores acima de 18 são possíveis, mas considerados raros. Alguém com um atributo 19 será um em cem mil; pessoas com um atributo igual a 20 estão na proporção de 1 por milhão, e assim por diante. É claro que criaturas sobrenaturais não estão incluídas...

Os naipes das cartas podem ser avaliados como modificadores do espírito. Naipes vermelhos indicam atributos acima da média, enquanto os naipes pretos indicam atributos baixos. As figuras indicam um valor médio. Consulte a Tabela de Conversão de Atributos, encontre os valores equivalentes para cada carta e anote os resultados na Ficha de Personagem.

Quando terminar, some os valores de todos os atributos. Se a soma resultar em menos de 101 pontos, o jogador pode acrescentar pontos aos atributos até que chegem a 101, distribuindo como quiser (mas nunca mais de três pontos em um único atributo). Se a soma resultar em 101 pontos ou mais, nenhuma mudança é permitida.

As cartas com figuras são especiais. O Ás (A), o Rei (K), a Dama (Q) e o Valete (J) determinam os aprimoramentos do personagem. Cada figura indica dois pontos de aprimoramentos positivos (naipes vermelhos) ou negativos (naipes pretos). O jogador empregará estes pontos comprando as qualidades e defeitos descritas no capítulo "Aprimoramentos".

A Cruz Arcana

Um dos métodos mais comuns para a leitura da sorte no Tarô é a Cruz Arcana. É constituída de nove cartas, dispostas da seguinte maneira: quatro formando a Cruz propriamente dita, simbolizando os pontos cardeais; uma carta no meio, que será o Centro; e as quatro cartas restantes em uma coluna à direita, formando os Quatro Pilares.

Tendo o baralho em mãos, use uma mesa limpa, sem outros objetos próximos à área onde as cartas serão dispostas. Embaralhe as cartas e comece a colocá-las sobre a mesa, com a face para baixo. Comece pelos Quatro Pilares, de cima para baixo; depois a Cruz, em sentido horário, começando pelo alto; e finalmente o Centro.

Quando as nove cartas estão na mesa, elas são desviradas na mesma ordem em que foram colocadas. O jogador pode aceitar aquilo que foi revelado — ou pedir ao Mestre que algumas sejam trocadas de posição, para que os números encaixem-se melhor no conceito idealizado pelo jogador.

Os Quatro Pilares

Estas cartas representaram os Quatro Pilares que sustentavam a Terra, as quatro forças primordiais — e, portanto, a construção física de uma pessoa. Cada Pilar corresponde a um atributo físico básico: Força, Constituição, Agilidade e Destreza.

Primeiro Pilar (CON): representa a Constituição do personagem. Sua resistência às intempéries e outras adversidades físicas; sua massa corpórea, tolerância a doenças, enfermidades e outros problemas.

Segundo Pilar (FR): indica a Força física do espírito encarnado. A interação com a matéria faz com que o espírito tenha maior ou menor força. Capacidade de causar dano com as mãos nuas ou armas de impacto também é regida pelo Segundo Pilar.

Terceiro Pilar (AGI): a Agilidade do espírito. No Aether, a velocidade de um habitante de Spiritum só é comparável à de uma fada. Na Terra, porém, o corpo físico limita tais

habilidades. O Terceiro Pilar indica quanto o espírito e o corpo estão ligados.

Quarto Pilar (DEX): mede a Destreza do personagem. É um derivado da Agilidade, um aprimoramento específico e delicado, ligado apenas às coisas feitas com as mãos.

Julian leQuier é um investigador particular, encarnado pelo jogador Cristiano. Para criar o personagem, o Mestre distribui as cartas com as faces para baixo e começa a revelar o Primeiro Pilar, sua Constituição. É um Valete de Copas, mostrando que ele possui uma saúde dentro do normal. O Segundo Pilar é um Seis de Espadas: Julian é magro e fraco. O Terceiro e Quarto Pilares são um Rei de Paus e um Cinco de Ouros. A Agilidade é igual à de uma pessoa normal, mas sua Destreza é muito boa. O personagem Julian será um excelente atirador.

A Cruz

Colocada à esquerda dos Quatro Pilares, a Cruz é formada por quatro cartas dispostas na ordem da Rosa dos Ventos. Estas cartas simbolizam as características mentais ou espirituais do personagem: Inteligência, Percepção, Força de Vontade e Carisma.

Norte (PER): simboliza a Percepção, a atenção do personagem ao mundo em redor.

Leste (WILL): simboliza a Força de Vontade, a determinação e persistência.

Sul (INT): simboliza a Inteligência, a capacidade de resolver problemas.

Oeste (CAR): simboliza o Carisma do Jogador, sua sorte e capacidade de liderar e influenciar pessoas.

A Cruz vai definir os atributos mentais do personagem Julian leQuier. Norte: Dois de Espadas; Leste: Nove de Espadas; Sul: Sete de Paus; e Oeste: Cinco de Espadas. O jogador coça a cabeça. O destino foi duro com Julian! Para um investigador, ele não é nem esperto, nem inteligente o suficiente. E ainda possui baixa Força de Vontade e péssimo Carisma. Talvez por isso nunca teve nenhum amigo na escola, nem ninguém que o incentivasse a ter uma carreira. Acabou vencido pela pobreza e montou um escritório quase destinado à falência.

O Centro

A última carta é a mais relevante. O Centro indica a ligação do personagem com as forças primordiais do universo, diz quão terreno ou arcano ele será. Toda a sua capacidade mística é determinada por esta carta (maiores detalhes no capítulo "Magia"). Como a carta mais importante da leitura, deve ser disposta no centro da Cruz, e por último.

A magia funciona levando em conta os Caminhos e os pontos de Focus usados pelo mago na conjuração de um efeito místico. Um naipe vermelho indica maior afinidade com a magia; um naipe preto diz que o personagem está afastado do sobrenatural, sendo incapaz de realizar qualquer efeito mágico; em compensação, ele será menos influenciado e mais resistente às forças arcanas.

O Centro também determina o nível de poder mágico. Depois de jogar a carta do Centro, consulte a Tabela de Conversão de Focus.

Números vermelhos: se o Centro é um número vermelho, este será seu número de Focus em um Caminho arcano. O personagem não precisa de nenhum objeto para usar sua magia.

Figuras vermelhas: um Rei, Dama, Valete ou Ás vermelhos no Centro significam que o mago precisará de um fetiche — um objeto especialmente designado para ativar seus poderes. Dois números são apresentados na tabela, divididos por uma barra: Focus sem o fetiche/Focus com o fetiche. Este objeto pode ser qualquer coisa: desde uma pedra de ametista ou folha de árvore, que se dissolvem quando a magia é criada, até um cajado ricamente esculpido com madeira de um carvalho destruído por um raio. Fica ao cargo do Mestre e/ou do jogador decidir exatamente que objeto será esse. Se o personagem não é um mago, muitas vezes ele nem saberá que precisa de um fetiche para ativar seus poderes (e um Mestre inteligente pode basear a campanha na busca deste item especial).

TABELA DE CONVERSÃO DE ATRIBUTOS

Naipes Vermelhos		Naipes Pretos	
Carta	**Atributo**	**Carta**	**Atributo**
Valete (J)	11	Valete (J)	10
Dama (Q)	11	Dama (Q)	10
Rei (K)	12	Rei (K)	10
Ás (A)	12	Ás (A)	9
2	13	2	9
3	13	3	9
4	14	4	8
5	14	5	8
6	15	6	8
7	15	7	7
8	16	8	7
9	16	9	7
10	17	10	6
Coringa	**18**		

TABELA DE CONVERSÃO DE FOCUS

Naipes Vermelhos		Naipes Pretos	
Carta	**Atributo**	**Carta**	**Atributo**
Valete (J)	2 / 2+3	Valete (J)	0
Dama (Q)	3 / 3+3	Dama (Q)	0
Rei (K)	4 / 4+3	Rei (K)	0 / menos 1d
Ás (A)	5 / 5+3	Ás (A)	0 / menos 2d
2	2	2	0
3	3	3	0
4	4	4	0
5	5	5	0
6	6	6	0
7	7	7	menos 1d
8	8	8	menos 1d
9	9	9	menos 2d
10	10	10	menos 3d
Coringa	**12**		

Cartas pretas: uma carta vermelha no Centro, seja figura ou não, indica que o personagem não tem nenhum ponto de Focus e não pode realizar magias. Certas cartas (Rei, Ás, 7, 8, 9 e 10) dizem ainda que ele tem grande resistência à magia. Qualquer magia espontânea de ataque ou outro efeito (maléfico ou benéfico) contra este personagem sofre seus efeitos como se tivesse dados a menos, conforme indicado na tabela.

Por último, o Centro: Cinco de Copas. Julian possui alguns dons místicos. O jogador faz uma pausa para observar suas cartas... Julian não é um mago, portanto, não pode colocar mais do que 3 pontos de Focus nos caminhos que escolher... Cristiano acredita que o Caminho Humano e das Trevas são os que melhor se adaptam a seu personagem. Ele será sombrio e com uma capacidade maior de compreender as pessoas. Como não é um mago, não dispõe de Formas para combinar com seus Caminhos...

101 Pontos

Caso a soma dos pontos deatributos nas cartas seja menor do que 101, você poderá distribuir os pontos que faltam (um máximo de 4 pontos por atributo, e nunca um atributo maior do que 18).

Julian tem 73 pontos de atributos. Para 101 faltam 28. Cristiano decide distribuir igualmente entre seus atributos menores. No final os atributos de Julian ficam assim: FR 15, CON 11, DEX 14, AGI 14, PER 13, WILL 11 e CAR 12

Pontos de Focus e Não-Magos

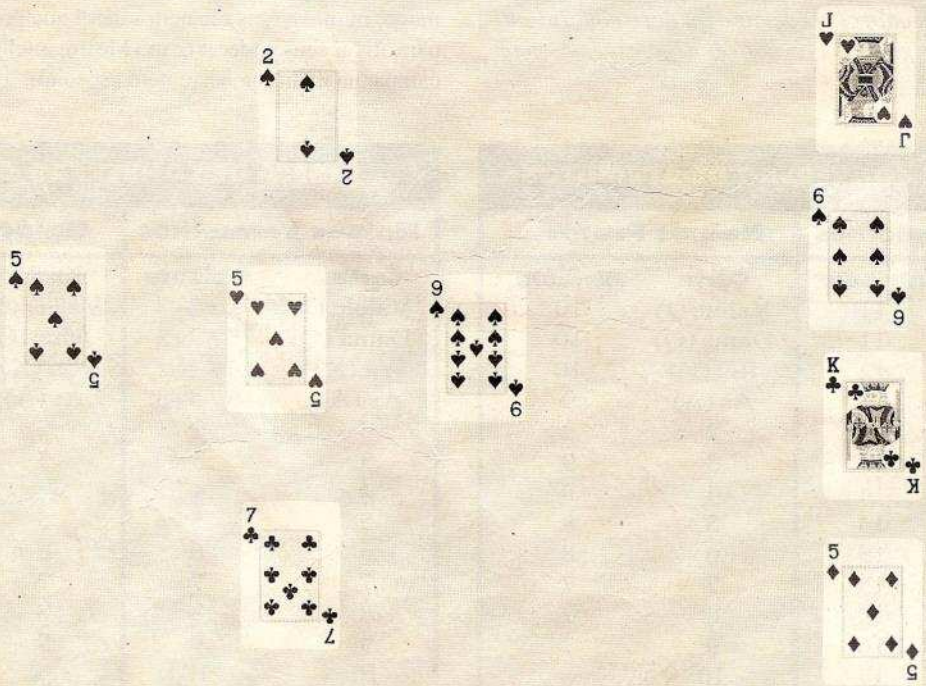
Definidos pelo Centro da Cruz Arcana, os pontos de Focus representam a medida do poder mágico do personagem. Eles serão divididos em Caminhos escolhidos pelo jogador, como em ARKANUN. Caso o personagem seja um mago, aprendiz de um mago ou membro de um círculo de magos (e somente neste caso), o personagem também recebe 5 pontos de Focus adicionais para dividir nas FORMAS de magia. Os pontos de Focus de um mago devem ser divididos entre Formas e Caminhos.

Se o personagem não é um mago, mas tem pontos de Focus, ainda assim ele pode dividir seus pontos de Focus da carta central em Caminhos de magia (mas nunca em Formas, que são exclusivas dos magos). Para um não-mago, cada ponto distribuído em um Caminho custa 2 pontos de Focus, arredondado para baixo. Um não-mago pode ter até 3 Caminhos, e não pode possuir mais de 3 pontos de Focus em cada caminho.

Adrianne Telles possui 5 pontos de Focus. Ela não é uma maga, mas ainda assim poderá distribuir seus pontos em um Caminho à sua escolha, conseguindo até 2 pontos de Focus nesse caminho (5 dividido por 2, arredondado para baixo).

Alessandra Coralo possui 5 pontos de Focus, mas é uma investigadora. Ela pode optar por distribuir seus pontos de várias maneiras: Luz 3 e Fogo 2; ou Luz 3, Fogo 1 e Ar 1; ou Luz 2, Fogo 2 e Ar 1; ou qualquer outra combinação de 2 ou 3 Caminhos.

Mas o que significa não ser um mago e possuir Focus em algum Caminho? Significa que este personagem não faz "feitiços", apenas tem certa afinidade sobrenatural com os elementos. Um personagem com pontos de Focus colocados em Trevas pode ter aparência sombria, ou esconder-se melhor nas sombras; um investigador que tenha pontos de Focus em Água pode prender a respiração por mais tempo; e um bombeiro com Focus em Fogo pode resistir melhor a este elemento. Em resumo: ele terá alguma afinidade e controle limitado sobre o(s) elementos(s) escolhidos.



Pontos de Vida

Para calcular os Pontos de Vida {PVs) de um personagem, some seus valores de Força e Constituição — e depois divida o resultado por 2, arredondando para cima. Acrescente a esse total um ponto por nível do personagem.

Julio Marques, um investigador de polícia especializado em crimes hediondos e assassinos seriais, possui FR 15 e CON 12. A soma é 27. Dividindo por dois e arredondando para cima, temos 14. O personagem está no Nível 1, então some 1 ponto ao total. Ao todo, Julio Marques tem 15 PVs.

Aprimoramentos

São características especiais, escolhidas pelo jogador no capítulo "Aprimoramentos". A quantidade de figuras na Cruz Arcana determina quantos pontos de aprimoramentos ele tem para gastar. Cada figura vale dois pontos: figuras vermelhas são pontos positivos; figuras pretas são pontos negativos. Independente das cartas, existe um limite de 6 pontos positivos e 6 pontos negativos por personagem.

Pontos de Magia

São o "combustível" para realizar magias. Todas as criaturas vivas possuem pontos de magia armazenados em seus corpos. Magos têm 5 pontos (que podem ser aumentados com o tempo), não-magos têm 3, e animais têm 2. Magos podem usar pontos de magia de outras criaturas, através de sacrifícios em rituais: com a morte da vítima, seus pontos de magia podem ser usados pelo mago para algum ritual. É por esta razão que muitos rituais poderosos exigem algum tipo de sacrifício.

A Construção Convencional

Se você não dispõe de um baralho, ou já está habituado ao sistema de ARKANUN e INVASÃO, você pode gerar personagens de TREVAS da forma convencional. Siga os seguintes passos:

- **Determine os atributos básicos:** o personagem tem 100 pontos para distribuir entre os atributos, mais 1 ponto por nível. Nesta etapa inicial, o valor máximo para um atributo é 18, e o mínimo é 3. Mais tarde, quando o personagem avança de nível, ele pode usar os pontos de atributo extras para ultrapassar a marca de 18.
- **Use os pontos de aprimoramento:** cada personagem tem cinco pontos de aprimoramento positivos, e cinco negativos. Pontos negativos não podem ser usados para "comprar" pontos positivos.
- **Calcule os pontos de perícias:** as perícias não dependem das cartas; são definidas pela Inteligência (5 pontos por ponto de INT) e idade (10 pontos por ano) do personagem.
- **Calcule os Pontos de Vida:** some a Força e Constituição do personagem, e divida por dois. Acrescente a esse total um ponto por nível do personagem.
- **Defina os pontos de magia e de Focus:** decida se o personagem é um mago ou não. Um mago começa com 5 pontos de magia e 8 pontos de Focus para dividir entre os Caminhos e Formas, recebendo mais 1 ponto de cada por nível de experiência.

APRIMORAMENTOS

Aprimoramentos são detalhes incomuns, raros ou até mesmo sobrenaturais que tornam o personagem diferente dos demais, além de conceder certas vantagens. Cada personagem começa com 5 pontos de aprimoramento, e o jogador pode gastá-los como desejar. Existem também os aprimoramentos negativos, que são desvantagens: ao comprá-los, o personagem GANHA pontos para gastar em aprimoramentos positivos.

Quanto maior o valor de um aprimoramento, seja positivo ou negativo, mais incomum ele é. Praticamente todo mundo possui pelo menos um aprimoramento de 1 ponto; aprimoramentos de 2 pontos são menos freqüentes; e raríssimas são as pessoas com aprimoramentos de 3 pontos ou mais. Estes aprimoramentos podem ser combinados com aqueles encontrados em ARKANUN e INVASÃO.

Afinidade com Fadas OK

3 pontos: a presença do personagem não assusta as fadas e outras criaturas de Arcádia. Pelo contrário, ele as atrai e aguça sua curiosidade. Alguns magos com este aprimoramento são instintivamente capazes de encontrar portais para Arcádia.

Alcoólatra

-1 ponto: o personagem é viciado em álcool. Pode ser dependente de qualquer tipo de bebida, ou uma específica. Um alcoólatra deve ter sucesso em um teste de Força de Vontade (difícil) para evitar participar a bebida quando estiver diante dela. Para um personagem alcoolizado, TODOS os testes são difíceis.

Alma Dupla

3 pontos: por algum motivo, dois espíritos compartilham um mesmo corpo — ou dois corpos compartilham uma mesma alma. O personagem pode ser ao mesmo tempo gêmeos, amantes, pai e filho, etc. Pode ainda ter dois corpos: um deles fica em Spiritum, e o outro na Terra, ligados entre si por um cordão prateado (os dois corpos nunca podem estar em um mesmo plano ao mesmo tempo). Crie cada personagem separadamente.

Alma Vendida

-3 pontos: em algum momento de sua vida, seu personagem vendeu a alma para um demônio, mago ou anjo. Quaisquer benefícios que tenha recebido como pagamento pela venda já se esgotaram, restando apenas o horror e arrependimento. Tem imenso medo de morrer, pois não quer para si a danação eterna.

Alucinado

-2 pontos: o personagem sofre constantes alucinações. Nem tudo que seu personagem vê está mesmo ali, e nem tudo que está ali ele vê. Vai precisar de constantes testes de Inteligência (não de Percepção) para discernir a realidade de suas alucinações. Podem ser visões, sons misteriosos, vultos...

Ambidestria OK

2 pontos: o personagem pode manusear armas e instrumentos tanto com a mão direita quanto com a esquerda, com igual eficiência. Também pode usar duas armas de fogo ou duas armas brancas ao mesmo tempo, se forem pequenas o bastante para o uso com uma única mão. Estão fora desta categoria rifles, metralhadoras, artilharia pesada, arco e flecha, etc. A ambidestria afeta apenas perícias baseadas em Destreza, não em Agilidade: Boxe, Artes Marciais e outras não recebem benefícios pela ambidestria.

Anjo da Guarda

3 pontos: alguma coisa observa e protege o personagem (os motivos para isto ficam a cargo do Mestre). Ele não tem idéia do que seja, mas sabe que está sendo observado e protegido. Em momentos de grande necessidade, pode ser socorrido por uma entidade sobrenatural.

Assassino Serial

-3 pontos: por conseqüência de um grave desequilíbrio mental (pelo menos assim pensam os médicos), seu personagem é um assassino serial. Ele tem algum tipo de marca registrada, ligada ao tipo de vítima (apenas crianças, ruivas, homossexuais, negros, pessoas de terno e gravata...) ou método de execução (tortura suas vítimas antes de matá-las, envia cartas ameaçadoras, coleciona seus dedos, arranca e guarda a pele de seus rostos...). Já cometeu algumas mortes e está sendo procurado pela polícia, talvez até mesmo pelo FBI. O Mestre pode exigir um teste de Força de Vontade quando o assassino tenta resistir à chance de atacar uma vítima em potencial.

Assombrado

-3 pontos: por algum motivo, pessoas mortas que o personagem conheceu em vida retornam como espíritos para assombrá-lo. Podem ficar por perto e, em alguns casos, conversar com ele. Alguns espíritos apresentam formas assustadoras, decompondo-se lentamente, noite após noite, em sua presença. Muitos fazem perguntas do tipo "por que você me matou?" ou "por que deixou que eu morresse?"

Aumento de Nível

Em vez de começar no 1° nível, o personagem pode partir de um nível mais avançado, com mais experiência e mais poderoso.

2 pontos: o personagem começa no 2° nível, com 102 pontos de atributos, +1 ponto de Focus, +1 ponto de magia e 15 pontos de perícia extras.

3 pontos: o personagem começa no 3° nível, com 103 pontos de atributos, +2 pontos de Focus, +2 pontos de magia e 30 pontos de perícia extras.

4 pontos: o personagem começa no 4° nível, com 104 pontos de atributos, +3 pontos de Focus, +3 pontos de magia e 45 pontos de perícia extras.

5 pontos: o personagem começa no 5° nível, com 105 pontos de atributos, +4 pontos de Focus, +4 pontos de magia e 60 pontos de perícia extras.

6 pontos: o personagem começa no 6° nível, com 106 pontos de atributos, +5 pontos de Focus, +5 pontos de magia e 75 pontos de perícia extras.

Azarado
-1 ponto: as coisas dão errado para este personagem com indesejável freqüência. Uma vez por sessão de jogo, um de seus testes terá o pior resultado, sem a necessidade de jogar os dados. Isso sempre acontecerá no pior momento possível (momento este escolhido pelo Mestre).

Capaz de Enxergar Auras
2 pontos: com alguma concentração (e um teste fácil de Percepção) o personagem pode sentir a aura de uma pessoa. É possível detectar seu estado de espírito apenas com um olhar, verificando as cores de sua aura (cada cor corresponde a uma emoção diferente).

Canibal
-3 pontos: este personagem foi amaldiçoado com uma apreciação sem igual pelo sabor da carne e sangue humanos. Como o Assassino Serial, já matou algumas vezes para satisfazer esta necessidade — e está na lista dos procurados pela polícia ou federais. O Mestre pode exigir um teste de Força de Vontade quando o antropófago precisa resistir a uma chance de matar e fazer um "lanchinho", acompanhado com um bom Chianty (vide Hannibal Lector ou Jefrey Dahmer).

Cleptomaníaco
-2 pontos: seu personagem PRECISA roubar alguma coisa de todos os lugares que visita. Pode ser algum tipo específico de objeto (apenas enfeites de geladeira, chaveiros, porta-retratos...) ou coisas aleatórias, e até mesmo objetos de muito valor. Muitas vezes a cleptomania funciona de forma inconsciente — o personagem não se lembra de ter surrupiado o objeto.

Comunicação em Sonhos
2 pontos: o personagem pode se comunicar com outras pessoas enquanto elas sonham. Para isso a pessoa deve estar adormecida, em REM ("Rapid Eyes Movement", Movimento Rápido dos Olhos, estágio do sono durante o qual acontecem os sonhos). O personagem precisa de alguns minutos de transe até formar uma conexão. Não existe um limite de distância para a comunicação em sonhos, mas a vítima deve ser capaz de entender o que foi dito para que o Aprimoramento funcione.

Conhecimentos Arcanos ok
2 pontos: o personagem conhece algum método de prever a sorte. Ele é capaz de interpretar corretamente os sinais místicos capturados na aleatoriedade das cartas, runas, Tarot, etc. O jogador pode fazer uso destes métodos uma vez por sessão de jogo, conseguindo até três respostas (o Mestre faz um teste de Percepção FÁCIL, em segredo).

Conjuração
4 pontos: com um teste de Percepção, o personagem é capaz de tatear o mundo de Spiritum em busca de algum objeto, e materializá-lo na terra. O teste é fácil para objetos pequenos (dinheiro, lápis, papel, coisas de uso cotidiano...); normal para objetos pequenos mas exóticos (jóias, armas, peças de roupa...) ou com mais de 30cm; e difícil para objetos únicos (a chave de uma porta, um documento específico, um disquete de computador com dados próprios...) ou feitos de metal ferroso.

Controle de Multidões
2 pontos: o personagem tem uma espécie de empatia com grupos de pessoas. Sua vontade influencia a massa na qual ele se mistura, podendo incitar revoltas, linchamentos, fugas, etc. Esse poder só funciona quando o personagem não é notado — qualquer pessoa olhando diretamente para ele não será afetada.

Deficiente Físico
-2 a -4 pontos cada: o personagem tem algum membro faltando (mão, braço, perna, olho...), é cego, surdo, mudo, surdo-mudo ou portador de alguma outra deficiência física. O valor exato do aprimoramento depende da gravidade da deficiência e do julgamento do Mestre: um olho, mão ou braço ausentes custam -2 pontos; ser um paraplégico é um defeito mais grave, de -4 pontos.

Detecção de Magia
2 pontos: com sucesso em um teste de Percepção, o personagem sente a presença de material não-natural, ou resíduos místicos, em um objeto, criatura ou local. Pode também detectar vagamente sua intensidade e direção.

Dupla Personalidade
-3 pontos: conhecido na psicologia como Síndrome de Caim, seu personagem possui duas ou mais personalidades diferentes habitando um mesmo corpo. Podem ser pessoas violentas, calmas, covardes, mentirosas, com afinidade ou ódio por alguma coisa... pessoas totalmente diferentes, com suas próprias lembranças. O jogador pode construir um personagem para cada uma. A mudança de uma personalidade para outra NÃO é controlada pelo jogador.

Esquizofrênico
-2 pontos: este personagem vive em um mundo só seu. Pode ser perseguido por "eles", ser o único que sabe a verdade, ter delírios de grandeza, achar que é uma figura histórica reencarnada, acreditar que existem metalianos e loucuras do tipo. Costuma ter idéias completamente absurdas e acreditar nelas como se fossem verdadeiras (para ele, SÃO verdadeiras).

Ferro Frio
-2 pontos: o ferro frio se opõe às coisas mágicas; seu personagem é altamente vulnerável ao toque do ferro frio — uma espécie de "alergia mágica". Basta um toque para que uma vermelhidão intensa apareça em sua pele. Exposição prolongada causa bolhas muito dolorosas. (Dano de no mínimo 1d6 por rodada). Desnecessário dizer que usar armas e armaduras metálicas é um problema...

Fobia Grave
-1 ponto cada: seu personagem morre de medo de alguma coisa. Não é apenas medo, mas pânico total, um horror irracional e inexplicável diante do objeto de sua fobia. As fobias mais comuns são: acrofobia (medo de altura), agorafobia (medo de espaços abertos), ailurofobia (medo de gatos), balistofobia (medo de balas), belenofobia (medo de agulhas e espinhos), botanofobia (medo de plantas), claustrofobia (medo de espaços fechados), demofobia (medo de estar com muitas pessoas), dendrofobia (medo de árvores), entomofobia (medo de insetos),

necrofobia (medo dos mortos), opfofobia (medo de cobras), pirofobia (medo do fogo), etc.
Para evitar uma fuga alucinada ou crise de histeria, um personagem confrontado com o objeto da fobia deve ter sucesso em um teste difícil de Força de Vontade.

Gremlinint

3 ou -3 pontos: este personagem é como o doutor Grant de "Jurassic Park": as máquinas vingam-se dele. Ao que parece, um pequeno grupo de gremlins (minúsculas criaturas empenhadas em sabotar aparelhos) resolveu acompanhar o personagem aonde quer que ele vá. As coisas quebram ou não funcionam em sua presença. Relógios não duram uma semana em seu pulso. Rádios ficam fora do ar, TVs se enchem de chuviscos, carros quebram, peças se soltam, aparelhos novos apresentam defeitos e computadores travam. Windows 95? Nem pensar!
Se este for um aprimoramento positivo, neste caso os gremlins agem a pedido do personagem — as máquinas vão quebrar apenas quando ele assim quiser; caso contrário, ele não tem nenhum controle sobre o que vai quebrar ou não.

Guardião de um Artefato Importante

3 pontos: como o próprio nome indica, o personagem foi designado como guardião de um item de grande valor. Às vezes, este aprimoramento pode ser menos vantajoso e mais daninho: objetos poderosos atraem a atenção de seres poderosos, e seu personagem terá de lidar com estes problemas.

Homúnculo

3 pontos: o personagem possui um homúnculo, um pequeno demônio voador com cerca de 10cm de altura, totalmente fiel. Ele pode ser utilizado para missões ligeiras e outros pequenos trabalhos. O homúnculo precisa beber pelo menos uma gota do sangue de seu senhor por dia, diretamente de seu corpo (o mais comum é permitir que ele perfure um dedo com seus dentes afiados). Sem esse alimento ele morrerá, levando cerca de uma semana para brotar novamente de dentro da garganta do senhor — um processo extremamente doloroso...

Mania de Perseguição

-2 pontos: para este personagem paranóico, ELES estão sempre de olho. Extraterrestres, demônios, fantasmas, vampiros, agentes secretos, comunistas, mafiosos, terroristas... membros de um destes grupos (ou mais de um) perseguem o personagem aonde quer que ele vá. Pelo menos, é nisso que ele acredita com todas as forças...

Maníaco-Depressivo

-2 pontos: o personagem sofre mudanças drásticas de humor, indo do entusiasmo flamejante ao desejo de morrer, e vice-versa. Já tentou o suicídio uma ou duas vezes. Preocupa-se com facilidade e constantemente pondera sobre a vida e a morte, tendendo mais para a morte. Pode já ter tentado se suicidar uma vez e falhado...

Mentiroso Compulsivo

-2 pontos: o pior mentiroso, dizem, é aquele que acredita na própria mentira; este é um deles. O personagem mente por simples amor à arter. Acredita profundamente no que diz e pensa estar enganando todos o tempo todo. Não consegue dizer meia dúzia de frases sem introduzir nelas uma mentira descarada.

Palavra de Deus

4 pontos: uma vez por sessão de jogo, seu personagem pode dar uma ordem a alguém em voz alta. Esta pessoa será obrigada a seguir esta ordem literalmente, sem chance de resistência.

Perda Terrível

-2 pontos: o personagem teve os pais, cônjuge, filhos ou mesmo toda a família assassinada, talvez em um ritual profano. Ele presenciou o ato, investigou ou apenas encontrou os corpos ao chegar em casa. Sua sanidade foi despedaçada naquele momento terrível, diante da visão de partes daqueles que amava dispostas em um pentagrama, no centro de sua sala de jantar. Depois disso, nunca voltou a ter uma noite de sono decente.

Pervertido Sexual

-1 a -3 pontos: o personagem gosta de fazer sexo de forma... não-convencional. Algumas perverções são fantasias inofensivas, como filmar ou fotografar o ato, vestir roupas do sexo oposto ou fazer amor em lugares públicos. Outras, mais pesadas, podem envolver objetos estranhos, algemas, chicotes, sexo com animais e assim por diante. As perversões mais graves são criminosas, quase sempre colocando a polícia ou FBI na pista de seu praticante: estupro seguido ou não de morte, sexo com crianças, sexo com cadáveres... o resto fica por conta de sua imaginação doentia.

Poderes Psíquicos

1 ponto cada: o personagem possui um ou mais poderes mentais. Para que funcionem, devem ser testados como se fossem perícias; o jogador deve usar pontos de perícias para comprá-los (para mais detalhes veja a perícia Poderes Psíquicos no capítulo "Perícias"). Um mesmo personagem pode ter até cinco perícias psíquicas, escolhidas entre Compreensão, Domínio, Força Vital, Mediunidade, Projeção da Consciência, Sensitividade, Telecinésia e Telepatia.
Para cada poder psíquico que possua, o personagem ganha 10% no subgrupo Psionicismo da perícia Ciências Proibidas.

Poltergeist

-2 pontos: um poltergeist é um espírito que se manifesta causando dano físico, e existe um ou mais deles rondando seu personagem. Coisas inexplicáveis acontecem quando ele está por perto. Vasos estouram, copos se movimentam, relógios giram ao contrário, televisores queimam... efeitos fracos ou fortes, dependendo da hora e local.

Presença Invisível

2 pontos: o personagem pode passar despercebido pelas pessoas. Ele não estará realmente invisível, mas parece tão insignificante que não será notado, a menos que se exponha abertamente — por alguma razão sobrenatural, as pessoas simplesmente não conseguem prestar atenção nele. Pode atravessar uma sala cheia sem ser visto, ou esconder-se atrás de uma porta ou cortina onde outros não teriam sucesso. Os limites deste aprimoramento ficam a cargo do Mestre.

Sangramento
-2 pontos: o nariz, boca ou ouvidos do personagem sangram quando ele está em contato com alguma coisa sobrenatural, ou quando utiliza poderes místicos. Este sangramento não pode ser evitado, mas nem sempre é uma coisa ruim (pode ser utilizado como forma de detectar eventos sobrenaturais, por exemplo).

Sensitivo
Seu personagem possui grande intuição, uma sensibilidade extrema que lhe permite saber sobre coisas mesmo sem ter acesso a informações sobre elas.
1 ponto: o personagem sonha com coisas sobrenaturais. Esses sensitivos quase sempre dedicam-se a alguma forma de arte, reproduzindo as imagens que enxergam durante o sono. Escrevem livros, modelam esculturas e pintam quadros. O personagem ganha 10% em Ciências Proibidas e 20% em qualquer subgrupo da perícia Artes.
1 ponto: o personagem possui uma espécie de sexto sentido, uma percepção extra-sensorial que beira a paranormalidade. Em alguns casos, com a permissão do Mestre, o jogador pode tentar um teste de Percepção para notar coisas que estão além dos sentidos normais: uma presença sobrenatural, um risco para sua vida, a localização de um objeto perdido, etc

Toque da Podridão
-3 pontos: o personagem, um mago, é incapaz de drenar a força mística de Arkanun. Ele precisa destruir a energia mágica da própria Terra para fazer seus feitiços. Cada vez que utiliza uma magia, toda a vida vegetal em um raio equivalente ao Focus da magia (em metros) é destruida. Plantas morrem, árvores apodrecem e terrenos tornam-se estéreis durante anos. Este aprimoramento pode ser possuído apenas por magos.

Toque Letal
-3 pontos: o mero toque dos dedos deste personagem destrói pequenas ervas e mata pequenos animais. Plantas e outros vegetais apodrecem se o personagem fica perto deles por muito tempo. Animais fogem dele.

Traficante
-2 pontos: seu personagem pratica algum tipo de comércio ilegal, seja para uso próprio ou para revenda: drogas, armas, produtos roubados ou falsificados, etc. A polícia e seus concorrentes (outros traficantes) podem estar em seus calcanhares.

Traumatizado
-2 pontos: este personagem sofreu um severo trauma durante a infância, algo que nenhuma criança (e a maioria dos adultos) está preparada para conhecer: foi testemunha de um crime hediondo, presenciou um ritual satânico (ou participou de um), foi abduzido por alienígenas, molestado sexualmente pelo pai ou outro parente, etc.

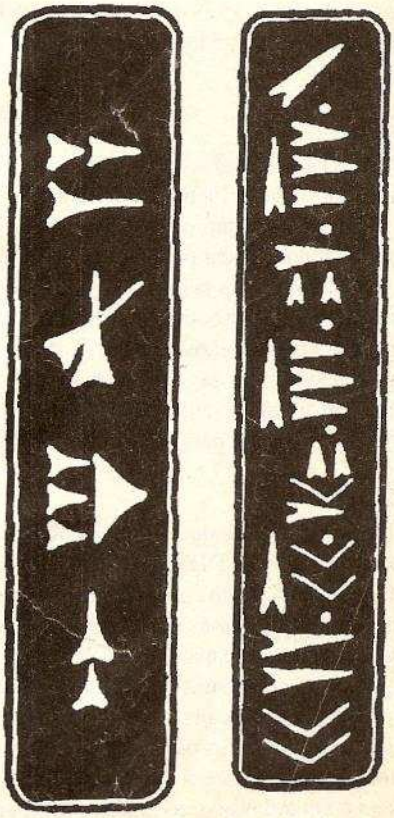
Senso de Direção
1 ponto: o personagem sabe se orientar, mesmo sem bases visuais — ele não precisa de bússola, o sol, estrelas ou outros pontos de referência para saber onde ficam os pontos cardeais. Sempre será capaz de lembrar-se de um caminho que tenha percorrido.

Sentidos Aguçados
1 ponto cada: o personagem possui sentidos mais aguçados do que as outras pessoas. Sua visão, audição, tato, olfato e/ou paladar são muito mais desenvolvidos que os de outras pessoas. Em testes de Percepção que utilizem este sentido, o Mestre deve reduzir a dificuldade em um nível (um teste difícil torna-se normal; um teste normal torna-se fácil; e para um teste fácil não é preciso rolar os dados).

Sortudo
2 pontos: este personagem é portador de uma sorte incrível. Uma vez por sessão de jogo, o jogador pode escolher um teste e declarar que foi um sucesso crítico — o melhor resultado possível —, sem precisar jogar os dados. Ele deve anunciar essa decisão ANTES de rolar os dados.

Viciado em Drogas
-1 ponto cada: seu personagem é viciado em algum tipo de droga: cocaína, heroína, anfetaminas, LSD, soníferos, cola, éter, alucinógenos, etc. Um viciado deve ter sucesso em um teste de Força de Vontade para evitar o uso da droga durante um dia inteiro, ou para fazer qualquer outra coisa quando privado dela. Para um personagem drogado, TODOS os testes são considerados difíceis.

Viciado em Jogos
-1 ponto: seu personagem perde muito dinheiro em jogos de azar. Está atolado até o pescoço em dívidas de jogo, e talvez sendo perseguido por agiotas. Quando tiver algum dinheiro sobrando, será difícil resistir à chance de apostar (teste de Força de Vontade, difícil).



PERÍCIAS

Perícias são as habilidades do seu personagem. Dizem o que ele sabe fazer e quais suas chances de fazer direito.

No momento em que o personagem é criado, calcula-se quantos pontos de perícias ele terá para gastar. Isso vai depender de sua idade e Inteligência, como explicado a seguir. Esses pontos de perícias podem ser gastos com quaisquer perícias deste capítulo, mas sempre com a aprovação do Mestre. Recomenda-se um gasto mínimo de 10 pontos em cada perícia.

Em algumas perícias um atributo básico serve como ponto de partida, e em outras não há base de começo — ou seja, elas começam em 0%. Cada ponto gasto além do início aumenta a perícia em 1%, até o limite máximo de 50 pontos de perícia (mais tarde, com os pontos ganhos com aprimoramentos ou aumento de nível, esse limite pode ser ultrapassado).

Um personagem não pode usar uma perícia se tiver 0% nela, pois isso significa que ele não tem nenhum conhecimento naquela área. Se você tenta navegar na Internet, quais suas chances de conseguir se nunca lidou com um computador antes? Nenhuma. Mas você pode tentar fazer um curativo simples, mesmo que não tenha aprendido Primeiros Socorros.

Pontos de Perícia

Um personagem tem certa quantidade de pontos para distribuir entre as perícias. Essa quantidade vai depender de sua idade e sua Inteligência:

- Cada ponto de Inteligência significa 5 pontos de perícia.
- Cada ano de idade natural significa 10 pontos de perícia.
- Cada ano de idade não-natural signfica 5 pontos de perícia.

Nenhum personagem pode possuir mais de 500 pontos de perícia POR SÉCULO de vida, não importando sua idade ou Inteligência.

Subgrupos

Algumas perícias são marcadas com um sinal *. São na verdade grandes grupos de perícias menores, abrangendo uma série de subgrupos. Durante a criação do personagem o jogador deve especificar qual subgrupo seu personagem conhece.

O exemplo mais comum é a perícia Idiomas: ao gastar pontos com ela, o jogador precisa escolher um idioma específico. Nada impede que ele use mais pontos de perícia para aprender outro idioma, mas cada subgrupo deve ser tratado como uma perícia separada. Não é proibido inventar um subgrupo que não tenha sido citado na descrição da perícia.

Valor Inicial

O nome de algumas perícias ou subgrupos pode vir seguido de um atributo básico (CON, DEX, AGI, INT, WILL, CAR ou PER). O personagem começa com um valor inicial igual ao do atributo correspondente nessas perícias, e não precisa gastar pontos de perícia para ser capaz de usá-las. Mesmo assim, se quiser, ele pode aumentar suas porcentagens com pontos de perícias. Se uma perícia marcada com * tiver um atributo básico, o valor inicial vale para todos os subgrupos da perícia.

Exemplo: um personagem com Destreza 12 já tem 12% em Armas de Fogo e em todos os seus subgrupos. É uma porcentagem baixa, apenas 12% de chance de acertar um tiro! O jogador pode escolher aumentar o subgrupo Pistolas para 25%, com o acréscimo de 13 pontos de perícia — mas não pode acrescentar pontos à perícia Armas de Fogo para aumentar todos os subgrupos dela.

Quando uma perícia ou subgrupo não tem nenhum atributo básico especificado, então o personagem começa com 0% naquela perícia — e não será capaz de usá-la se não gastar pontos com ela.

Você é MESMO Bom?

O quadro seguinte mostra que valor um personagem deve possuir em uma perícia para ser competente em cada atividade. Podem parecer valores baixos à primeira vista, mas na maioria das vezes você vai testar a perícia contra o DOBRO deste valor. Às vezes, portanto, o valor de teste pode ultrapassar 100% — mas qualquer resultado acima de 95% será SEMPRE uma falha.

abaixo de 15%	Curioso. Apenas leu ou ouviu falar sobre isso em algum lugar.
15 a 20%	Novato. Está começando a aprender.
21 a 30%	Praticante. Usa esta perícia diariamente.
31 a 50%	Profissional treinado. Trabalha e depende desta perícia.
51 a 60%	Especialista.
acima de 60%	Um dos melhores na área.

O Uso da Perícia

A perícia é usada quando o Mestre exige um teste para que o personagem execute uma ação ligada àquela perícia.

Para testar a perícia o jogador joga 1d100. Se o resultado é igual ou menor que o valor da perícia, ele teve sucesso na ação que pretendia realizar; se o resultado é maior, ele falha. Qualquer resultado superior a 95 é uma falha crítica, um resultado desastroso, e nesse caso o jogador comete um grande erro — determinado pela imaginação diabólica do Mestre...

Como os demais testes, o teste de perícia nem sempre é obrigatório. Para uma tarefa muito fácil ou rotineira, que poderia ser executada por um personagem habilidoso, o jogador usa o **dobro** do valor normal da porcentagem — ou nem precisa fazer nenhum teste. Um agente do FBI com Computação 50%, por exemplo, não teria dificuldades em fazer algo simples como operar seu próprio computador pessoal. Nesse caso o Mestre pode esquecer os dados e decretar sucesso automático. Dispensar testes torna o jogo mais ágil e divertido — mas apenas o Mestre determina quando um teste é necessário ou não.

O Mestre pode também fazer o contrário, e tornar uma tarefa muito difícil — ou totalmente impossível. Se um estudante de medicina com Diagnose 8% tenta identificar uma doença desconhecida pela ciência, de origem extraterrestre, suas chances de conseguir são ínfimas. Sua porcentagem normal cai para a **metade** do valor normal, ou o Mestre proíbe a jogada de dados e determina que a tarefa é impossível para o personagem.

LISTA DE PERÍCIAS

Animais*

Ao contrário da Zoologia, que lida com conhecimentos mais teóricos, a perícia Animais e seus subgrupos são ligadas ao tratamento direto com animais.

• **Tratamento de Animais (INT):** o personagem pode alimentar e cuidar de animais. Não sabe curar doenças, como faria se tivessse a perícia Veterinária, mas pode detectá-las observando comportamento estranho por parte dos animais.

• **Treinamento de Animais:** o personagem sabe treinar animais domésticos para executar truques simples, como andar, parar, sentar, guardar e atacar. Ensinar tarefas mais complexas, como números de circo, é considerado tarefa difícil (metade da porcentagem normal).

• **Montaria (AGI):** o personagem sabe montar cavalos. Também pode usar montarias mais exóticas, como elefantes e camelos, mas a perícia é testada com metade da porcentagem normal.

• **Doma:** o personagem é um domador de animais selvagens. No caso de feras perigosas, como leões e tigres, uma falha crítica nessa perícia faz com que o animal ataque o domador.

• **Veterinária:** funciona como uma combinação de certos subgrupos da perícia Medicina — Primeiros Socorros, Diagnose e Cirurgia —, mas apenas para animais. Não se aplica o valor inicial INT para Primeiros Socorros e Diagnose. O personagem pode testar Veterinária para prestar primeiros socorros, fazer diagnósticos e também cirurgias em animais. Pode também cuidar de pessoas, mas a tarefa será sempre tratada como difícil (metade da porcentagem normal).

Armadilhas (INT)

Capacidade de armar, preparar e montar qualquer tipo de armadilha, desde simples laços para animais até alçapões. Não inclui o uso de dispositivos altamente tecnológicos, como sensores de movimento, câmaras de gás, computadores e coisas do tipo: para isso, além de Armadilhas, o personagem vai precisar de perícias como Engenharia, Computação, Eletrônica e outras.

Armas Brancas* (DEX)

É a habilidade de lutar com armas de combate corporal. A perícia Armas Brancas e seus subgrupos, assim como as perícias Artes Marciais e Boxe, são um pouco diferentes das perícias normais. Elas têm duas porcentagens em vez de uma: o valor de ataque e o valor de defesa.

O valor de ataque é testado quando o personagem tenta aplicar um golpe. Um sucesso no teste desta perícia indica que o ataque atingiu o alvo visado. Um acerto crítico determina que o golpe atingiu um ponto vital, e causa o dobro do dano normal.

O valor de defesa é testado quando o personagem usa a arma para bloquear um ataque feito com socos, chutes ou outras armas brancas. Não se pode bloquear ataques feitos com armas de fogo. Os valores de ataque e defesa são tratados como perícias separadas. O jogador não pode usar dez pontos de perícia para aumentar em 10% o valor de ataque e o valor de defesa da perícia; ele terá que dividir os pontos ou optar por apenas um dos valores.

Exemplo: Jorge Kishikawa tem Agilidade 15, que significa 15% em Armas Brancas. O jogador escolhe o subgrupo Espadas, porque Jorge é um lutador de kendô — arte marcial

japonesa de luta com espadas. Ele gasta 30 pontos em ataque e 20 em defesa. Terá, portanto, valor de ataque 45% e valor de defesa 35% em Espadas (Espadas 45/35).

• **Facas:** o personagem sabe lutar com facas, adagas e canivetes.

• **Espadas:** o personagem sabe lutar com espadas e machados.

• **Bastões:** o personagem sabe lutar com bastões, cajados e cassetetes.

Armas de Fogo* (DEX)

É a habilidade de usar pistolas, rifles, metralhadores, canhões e armas similares. Um sucesso no teste desta perícia indica que o disparo atingiu o alvo visado. Um acerto crítico determina que o disparo atingiu um ponto vital, e causou o dobro do dano normal. Esta perícia também permite que o personagem faça a manutenção adequada de uma arma, limpando-a e mantendo-a em bom funcionamento, mas não permite que ele a conserte se algum defeito surgir.

• **Pistolas:** o personagem sabe lidar e atirar com revólveres e pistolas.

• **Rifles:** o personagem sabe lidar e atirar com rifles, fuzis e espingardas.

• **Metralhadoras:** o personagem sabe lidar e atirar com metralhadoras e submetralhadoras.

• **Artilharia Pesada:** o personagem sabe lidar e atirar com bazucas, lança-mísseis de ombro, lança-granadas e outras armas pesadas.

Arrombamento (DEX)

O uso desta perícia permite ao personagem forçar portas e abrir fechaduras trancadas. Isso inclui fechaduras mecânicas simples — que podem ser abertas com gazuas e outros insturmentos — e fechaduras eletrônicas, que exigem senhas secretas, leituras digitais ou de retina (destravar certos dispositivos sofisticados é considerado tarefa difícil). Isso não quer dizer que o personagem tenha outros conhecimentos em computação (para isso deve usar a perícia Computação).

Com um acerto crítico nesta perícia, o personagem não deixa sinais de que a fechadura foi forçada. Uma falha crítica quebra a fechadura, e ela não poderá mais ser aberta mesmo com a chave ou dispositivo certo.

Artes*

Há muita controvérsia sobre quais coisas podem ser consideradas formas de arte. A perícia Acrobacia, por exemplo, é tida por alguns como um esporte — enquanto os malabaristas de circo acham que é uma arte. Um falsificador de pinturas também acha-se um artista, bem como um torturador orgulhoso de sua técnica. Essa discussão não tem efeito em termos de jogo: qualquer habilidade, seja artística ou não, é considerada uma perícia como outra qualquer.

Além de produzir uma obra, um teste bem-sucedido em uma perícia de Artes também pode permitir ao personagem avaliar a qualidade — ou legitimidade — de um trabalho artístico de outra pessoa. Um acerto crítico durante um uso prático da perícia indica que o personagem produziu uma grande obra de arte, que será muito apreciada e poderá render um bom dinheiro.

• **Atuação (CAR):** o personagem é um ator, capaz de simular emoções, crenças ou um estado de espírito que não é necessariamente o seu. Esta perícia também pode ser usada longe dos palcos e locações de filmagem, para simular sentimentos, tornar seus argumentos mais convincentes ou fingir ser outra pessoa.

• **Canto (CAR):** o personagem sabe cantar — de modo agradável. Uma falha crítica no teste significa tomates na cara...

• **Crítica de Arte (INT)**: esta é a interpretação e reconhecimento das formas de arte, e não necessariamente sua realização. A perícia deve estar ligada a qualquer outra perícia de artes — o personagem pode ser um crítico literário ou musical, mas não um crítico "geral".

• **Culinária (PER):** o personagem sabe cozinhar, bem como reconhecer ingredientes de receitas. Preparar certos pratos sofisticados é considerado como uma tarefa difícil.

• **Dança (AGI):** o personagem sabe dançar de várias maneiras, usando vários estilos. Um dançarino pode dominar qualquer dança, se teve chance de observá-la durante algum tempo.

• **Desenho e Pintura (DEX):** o personagem sabe representar formas sobre uma superfície através de linhas e manchas, produzindo uma ilustração profissional. Pode usar técnicas variadas: lápis, carvão, aerógrafo, guache, óleo...

• **Escapismo (DEX)**: perícia capaz de libertar um personagem de algemas, correntes, cordas, camisas de força e outros mecanismos para imobilizar pessoas. Embora usada normalmente em shows de mágica, é óbvio que tem outras utilidades...

• **Escultura (DEX):** arte de plasmar a matéria moldando barro, entalhando madeira, cinzelando pedra ou mármore, fundindo metal, etc. O personagem sabe produzir figuras tridimensionais que reproduzam pessoas, objetos ou formas abstratas.

• **Fotografia (PER):** o personagem é capaz de operar máquinas fotográficas, conseguir a iluminação, ângulo e foco adequados para uma fotografia. Se tiver acesso a um laboratório, pode também revelar fotos. A perícia pode ser usada para fotos artísticas e jornalísticas.

• **Ilusionismo:** a arte dos "mágicos". O personagem conhece os procedimentos necessários para serrar pessoas ao meio, fazê-las levitar ou desaparecer. Realizar um número assim exige toda uma preparação antecipada. É diferente da Prestidigitação, usada apenas com pequenos objetos. A ética dos mágicos proíbe que o segredo de um truque seja revelado.

• **Instrumentos Musicais (DEX):** o personagem sabe tocar instrumentos musicais de um determinado tipo (sopro, cordas, percussão ou sintetizador eletrônico; cada grupo é tratado como uma perícia separada). Sabe também afinar esse instrumento e corrigir pequenos defeitos em seu funcionamento.

• **Joalheria:** o personagem sabe lidar com metais preciosos e fabricar anéis, colares, pulseiras e demais jóias.

• **Prestidigitação (DEX):** esta é a arte de lidar com pequenos objetos, como moedas, lenços e cartas de baralho, fazendo-os sumir ou aparecer como se fosse mágica. Pode ser feito a qualquer instante, sem preparação. É diferente do Ilusionismo, usado apenas para pessoas ou objetos maiores.

• **Redação (INT):** o personagem sabe produzir textos para qualquer finalidade. Escrever um texto informal como uma carta ou bilhete não requer esta perícia (para isso use Idiomas), apenas trabalhos profissionais. Ele pode usar a perícia para escrever poesias, romances, reportagens, etc.

Camuflagem (INT)

Permite ao personagem esconder objetos ou pessoas, seja com falsos compartimentos, esconderijos ou coberturas especiais.

Também pode ser usada para ocultar pequenos objetos, ou impedir que sejam encontrados em seu corpo durante uma revista. Camuflar itens de grande tamanho, como cabanas ou veículos, exigem um teste difícil.

Ciências* (INT)

Uma ciência é um grupo de conhecimentos relativos a determinado assunto. Esses conhecimentos geralmente são conseguidos através de leitura, meditação ou observação direta.

Repare que todas as ciências têm um valor inicial igual à Inteligência do personagem, mesmo que ele nunca tenha aprendido nenhuma delas em escolas ou universidades. N sociedade atual, os meios de comunicação fornecem grande quantidade de conhecimento científico para boa parte da população. Todos já leram em algum jornal ou revista, ou assistiu na TV, pelo menos um pouco sobre cada área do conhecimento humano. Um personagem com uma mediana Inteligência 11 teria 11% de chance de associar um livro a seu autor, mesmo sem nunca ter estudado Literatura; ou 11% de chance de prever o clima nas próximas horas, mesmo sem ter feito faculdade de Metereologia (lembre-se, 11% é uma chance bem pequena).

Se a sua campanha se passa em uma época ou local diferentes, ou se o personagem é analfabeto, ignore o valor inicial baseado em Inteligência: todos os subgrupos de Ciências terão valor inicial 0.

• **Agricultura:** capacidade de organizar, corrigir e executar qualquer tipo de plantação. O personagem sabe como e quando plantar os tipos de culturas mais comuns; como estocar os produtos; como combater pragas e outras atividades.

• **Antropologia:** estuda grupos de seres humanos. O personagem conhece a anatomia e costumes de diferentes povos, primitivos ou não, sendo capaz de reconhecer seus rituais e sua cultura.

• **Arqueologia:** o estudo de fatos anteriores à História. O personagem sabe sobre civilizações antigas, sua cultura e hábitos (não é igual à Antropologia, que trata de povos primitivos, mas ainda existentes em sua maioria).

• **Astronomia:** estuda a constituição e movimento dos astros. O personagem sabe reconhecer estrelas e constelações, ou determinar se existem planetas à volta de uma estrela.

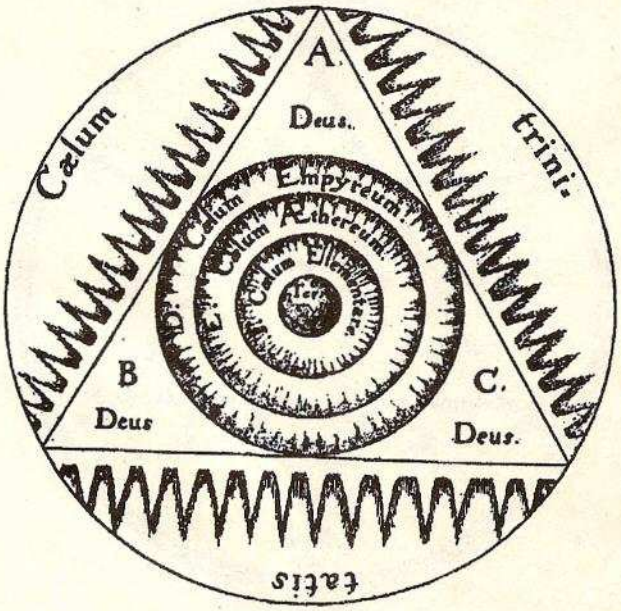
• **Botânica:** ramo da Biologia que estuda as plantas, sua forma e sua fisiologia. O personagem sabe identificar diferentes espécies de plantas e determinar se são comestíveis, venenosas, medicinais...

• **Direito ou Jurisprudência:** Ciência das normas que regem a sociedade. Representa a chance de um personagem conhecer manobras legais, processos, intimações. Com metade da porcentagem normal pode-se conhecer direito internacional, as leis de outros países.

• **Criminalística:** tem por objetivo a descoberta de crimes e a identificação de seus autores. A Criminalística não se aplica a crimes comprovados; ela serve para determinar se um ato é realmente criminoso quando houver dúvida a respeito disso.

• **Criminologia:** estudo da teoria do direito criminal, determina qual a punição cabível para um crime. Ao contrário do que muitos pensam, a Criminologia não serve para entender a mente criminosa: em lugar disso usa-se a Psicologia.

• **Ecologia:** ramo da Biologia que estuda as relações dos seres vivos com o ambiente em que vivem. O personagem sabe que



tipo de ambiente uma criatura precisa para viver, que tipo de coisa ela come, quais são seus predadores...

• **Física:** ciência da força e do movimento. Investiga os campos, forças e leis fundamentais do comportamento da matéria. Explica sobre inércia, gravitação e outras leis básicas que regem o universo.

• **Genética:** ramo da biologia que estuda a transmissão de caracteres hereditários — o estudo das coisas que passam de pai para filho. O personagem pode cruzar animais para obter novas variedades, ou criar novas espécies através de engenharia genética.

• **Geografia:** estuda a superfície da Terra, seus acidentes físicos, climas, solos e vegetações. O personagem sabe produzir mapas profissionais e reconhecer lugares através da paisagem.

• **Geologia:** é o estudo da origem, formação e transformações do globo terrestre. O personagem conhece minerais, terremotos, vulcões e fósseis.

• **Heráldica:** a ciência dos brasões. Permite reconhecer símbolos da nobreza, sinais, brasões, selos e até mesmo um pouco da história de uma família.

• **Herbalismo:** o conhecimentos de ervas. Perícia que lida com a confecção de poções, venenos e outros compostos derivados de ervas e plantas medicinais. É mais específica neste ponto que a Botânica.

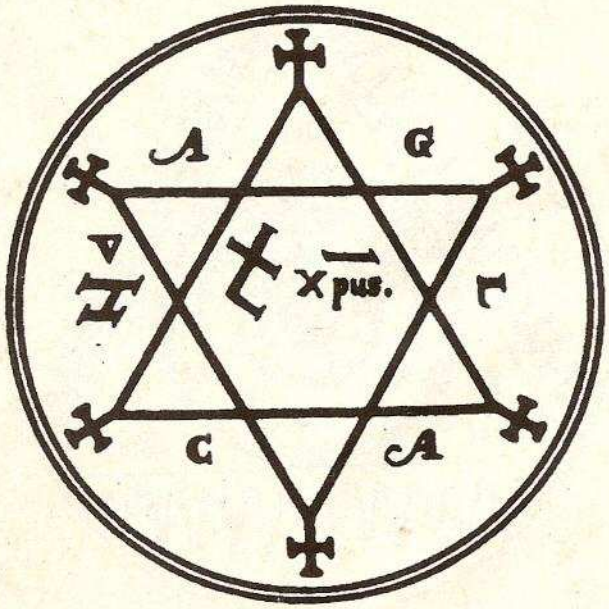
• **História:** estudo de fatos notáveis ocorridos na história da humanidade. A História teve início com a invenção da escrita, há cerca de 4.000 anos; assuntos anteriores a essa época são estudados pela Arqueologia.

• **Literatura:** conhecimentos relativos a obras e autores literários. O personagem sabe sobre grandes escritores e seus trabalhos, e pode localizar informações em bibliotecas.

• **Matemática:** ciência que investiga as relações entre os números. O personagem sabe fazer cálculos matemáticos complexos.

• **Metalografia:** estuda a estrutura dos metais e ligas. O personagem tem conhecimento sobre metais e sabe identificá-los, bem como fabricar ligas metálicas.

• **Metereologia:** o personagem sabe prever o clima no dia seguinte com um teste normal. A porcentagem cai 5% para cada dia além do primeiro.



• **Pedagogia:** ciência da educação e do ensino. O personagem sabe ensinar coisas a outras pessoas. Para isso ele deve ter pelo menos 30% na perícia sobre o assunto que pretende ensinar.
• **Psicologia:** ciência dos fenômenos psíquicos e do comportamento. O personagem conhece o funcionamento da mente humana e pode prever o comportamento de um indivíduo, se tiver informações suficientes sobre ele (caso contrário, a tarefa é considerada difícil).
• **Química:** estuda a estrutura e transformações das substâncias. O personagem sabe identificar elementos e compostos químicos.
• **Teologia:** Esta perícia dá ao personagem conhecimentos básicos sobre as religiões existentes em sua época. Princípios básicos, crenças, datas religiosas, símbolos sagrados, exigências e mitos são conhecidos e lembrados com um teste desta perícia.
• **Ufologia:** o estudo dos OVNIs e seres extraterrestres. Ao contrário da perícia Ciências Proibidas, a Ufologia trata apenas de informações publicadas em livros e revistas especializadas, em geral disponíveis ao público — informações que quase sempre estão distantes da verdade. A Ufologia não é reconhecida como uma ciência "séria".
• **Zoologia:** ramo da Biologia que estuda os animais. O personagem sabe identificar diferentes espécies de animais e determinar seus hábitos, anatomia, comportamento...

Ciências Proibidas*

Uma das perícias mais importantes do jogo, determina quanto o personagem sabe sobre assuntos proibidos. Esta perícia é perigosa em níveis elevados: quanto maior o conhecimento do personagem em Ciências Proibidas, mais visado ele será por aqueles que desejam manter ocultos esses segredos.
Assim como a perícia Pesquisa/Investigação, o uso constante de Ciências Proibidas pode estragar uma aventura — e não deve ser permitido pelo Mestre. Esta perícia deve ser testada sempre que algo exigir conhecimento sobre coisas escondidas do público. Esta perícia e seus subgrupos não podem ser compradas durante a criação do personagem. Pode ser conseguida apenas com certas vantagens do capítulo Aprimoramentos, ou através de pontos de perícia ganhos com aumento de nível.
• **Alquimia:** ciência da antiga ordem das forças da natureza. Permite ao personagem violar as leis da química, conseguindo assim poções e elixires impossíveis de destilar usando os métodos químicos tradicionais.
• **Extraterrestres:** o personagem conhece a anatomia, cultura e comportamento de uma raça extraterrestre. Existe um subgrupo para cada raça (metalianos, traktorianos, marcianos...).
• **Oculto:** permite ao personagem reconhecer e até entender um pouco da realidade que se passa à sua volta. Pode ajudar a identificar rituais, itens místicos, gestos, livros...
• **OVNIs:** o personagem conhece os princípios da tecnologia de naves extraterrestres (embora não consiga construir uma). Esta perícia, combinada com Pilotagem (subgrupo Jato Militar ou Ônibus Espacial) permite ao personagem pilotar um OVNI verdadeiro ou uma aeronave construída com tecnologia de OVNI.
• **Psionicismo:** o conhecimento sobre poderes psíquicos e como identificar pessoas que os possuam.
• **Rituais:** capacidade de entender a lógica intrínseca por trás da confecção dos componentes de um ritual.

Computação (INFORMÁTICA)

É a habilidade de operar um computador. Acessar bancos de dados e lidar com programas conhecidos (*Windows, Coreldraw, Pagemaker...*) é considerado uma tarefa fácil e rotineira, testada com o dobro da porcentagem normal. Criar um programa ou navegar na Internet é feito com um teste normal (apenas personagens com a vantagem Acesso à Internet, encontrada no capítulo Aprimoramentos, podem acessar a rede). Quebrar senhas ou penetrar em bancos de dados protegidos é difícil; metade da porcentagem.

Condução* (AGI)

O personagem sabe conduzir um determinado tipo de veículo terrestre, motorizado ou não. Cada tipo de veículo é considerado um subgrupo da perícia.
Dirigir em velocidade média, em ruas asfaltadas, é uma tarefa rotineira — testada com o dobro da porcentagem normal. Dirigir em estradas esburacadas e/ou em alta velocidade exige um teste normal. Manobras acrobáticas e arriscadas são difíceis.
• **Subgrupos Possíveis:** Automóvel, Ônibus, Caminhão, Máquinas Pesadas, Motocicleta, Bicicleta...

Disfarce

É a habilidade de parecer-se com outra pessoa — ou, pelo menos, ocultar a própria aparência. Um teste bem-sucedido desta perícia engana uma pessoa ou grupo de pessoas. O teste é feito com o dobro da porcentagem normal no caso de um disfarce rápido (agarrar uma caixa e misturar-se aos carregadores que entram no prédio), ou metade quando a pessoa enganada conhece bem você ou a pessoa que você tenta imitar. Disfarce aplica-se apenas à aparência física; para representar outra pessoa, teste a perícia Atuação.

Eletrônica

O personagem sabe consertar aparelhos eletrônicos, como telefones, computadores, eletrodomésticos e quaisquer máquinas que funcionem com circuitos complexos. Para máquinas mais

simples, como carros e armas, usa-se a perícia Mecânica (veja mais adiante). Eletrônica não exige especialização em um subgrupo específico.
A perícia Eletrônica permite consertar circuitos e aparelhos, mas não construí-los. Para isso usa-se a perícia Engenharia.

Engenharia

O personagem sabe projetar e construir máquinas, veículos e aparelhos complexos de um determinado tipo. Para isso ele deve ter pelo menos 30% na perícia ou subgrupo do assunto desejado: um engenheiro de carros deve ter a perícia Condução, subgrupo Automóveis; um engenheiro eletrônico deve ter a perícia Eletrônica (e também Computação, se constrói computadores); e um engenheiro de armamentos deve ter um dos subgrupos da perícia Armas de Fogo.
A perícia Engenharia permite construir coisas, mas não consertá-las. Para isso usa-se as perícias Mecânica ou Eletrônica.

Escutar (PER)

Através de um ouvido bem treinado, o personagem pode interpretar ou discernir diferentes sons, conversas no meio de uma multidão, vozes atrás de uma porta e coisas assim. Personagens que não possuam esta perícia devem usar PER, com metade do valor de teste normal, para conseguir os mesmos resultados.

Esportes*

Os subgrupos da perícia Esportes podem ser usados em competições, exibições, casos práticos e — quando for o caso — combates.
• **Acrobacia (AGI):** dá ao personagem a habilidade de equilibrar-se em pequenas superfícies, andar sobre cordas, fazer malabarismos e coisas do tipo.
• **Alpinismo (AGI):** o personagem não apenas sabe escalar montanhas, como também pode subir em muros altos, árvores e até edifícios.
• **Arqueiria (DEX):** o personagem sabe usar arco e flecha. Este esporte pode ser usado em combate: um sucesso no teste desta perícia indica que o disparo atingiu o alvo visado. Um acerto crítico determina que o disparo atingiu um ponto vital, e causa o dobro do dano normal.
• **Arremesso (DEX):** além das modalidades atléticas de arremesso de dardo, disco e peso, o personagem com esta perícia pode também atirar facas e outros objetos como forma de ataque. Como nas demais perícias de ataque, um sucesso no teste indica que o objeto arremessado atingiu o alvo. Com um acerto crítico o disparo atingiu um ponto vital, e causa o dobro do dano normal.
• **Artes Marciais (AGI):** o personagem domina uma técnica de combate desarmado — Caratê, Judô, Jiu-Jitsu... —, sendo capaz de lutar sem armas. Com um teste bem-sucedido desta perícia o personagem acerta um soco ou chute, causando dano 1d4 pontos de dano, mais o ajuste de Força; ou derruba o oponente com um rápido movimento de corpo, sem causar dano. Um acerto crítico durante um ataque determina que o golpe atingiu um ponto vital, causando dano dobrado.
Esta perícia, como Armas Brancas e seus subgrupos, tem dois valores: o valor de ataque e o valor de defesa. O valor de ataque serve para aplicar golpes, e o valor de defesa para apará-los com as mãos. Os pontos de perícia devem ser gastos separadamente para cada valor. Vale lembrar que não se pode aparar tiros ou golpes de armas cortantes com as mãos: isso só funciona com socos, chutes ou bastões.
• **Boxe (AGI):** igual a Artes Marciais, mas não usa chutes e nem técnicas para jogar o oponente ao chão. Causa 1d4 pontos de dano, mais ajuste de Força. Também possui valor de ataque e valor de defesa.
• **Corrida (CON):** pode ser usado tanto para corridas curtas (100 metros rasos, agarrar um batedor de carteiras...) ou longas (atravessar as montanhas com cães farejadores em seus calcanhares...). Um teste bem-sucedido nesta perícia diz que alcançou ou fugiu de quem desejava, a menos que o "competidor" consiga uma jogada melhor em seu próprio teste.
• **Esgrima:** veja Armas Brancas.
• **Mergulho:** o personagem sabe usar equipamento de mergulho. Pode ser equipamento básico para mergulho raso — máscara, nadadeiras e *snork* — ou para mergulho autônomo, que inclui tanques de oxigênio. Qualquer ação física executada debaixo d'água exige um teste desta perícia. O personagem não pode ter a perícia Mergulho se não tiver pelo menos 30% em Natação.
• **Natação (AGI):** o personagem sabe nadar. Manter-se na superfície é tarefa fácil, exigindo um teste com o dobro da porcentagem normal. Salvar alguém que não sabe nadar é bem mais difícil; metade da porcentagem.
• **Salto (AGI):** perícia geralmente usada apenas para competições — salto em altura, em distância, triplo, com vara... Para saltos normais, como pular um muro, o procedimento normal é fazer um teste de Agilidade.
• **Outros Subgrupos Possíveis:** Caça, Pesca, Futebol, Tênis, Basquete, Salto Ornamental, Paraquedismo...

Etiqueta

Esta perícia permite ao personagem saber como falar, vestir-se e comportar-se educadamente de acordo com a situação. É útil em festas, bailes, discussões diplomáticas. Um teste bem-sucedido de Etiqueta não garante que o personagem vai livrar-se de uma encrenca, mas pelo menos evita que seja mal interpretado.

Explosivos

O personagem sabe armar e desarmar bombas, mas não construí-las — para isso precisaria também da perícia Engenharia. Um teste bem-sucedido da perícia também permite ao personagem deduzir o local provável onde uma bomba possa estar escondida.

Falsificação

Técnica usada para criar cópias convincentes de cartas, documentos, obras de arte e demais objetos. Falsificações de documentos exigem que o personagem tenha pelo menos 30% em Redação e também no idioma utilizado. Para falsificar obras de arte o personagem deve ter no mínimo 30% na perícia de Artes correspondente (Desenho e Pintura, Escultura, Joalheria...).
Uma falha no teste de Falsificação indica que o personagem não conseguiu criar uma cópia satisfatória, e não será capaz de enganar alguém que já tenha visto a peça original. O teste da perícia Falsificação é feito em segredo pelo Mestre.

Furtividade (AGI)

A habilidade de se esconder e escapar do campo visual de alguém. Também permite ao personagem se mover em silêncio.

Idiomas*

No mundo atual existem analfabetos, mas poucos participam das aventuras como jogadores; todos os personagens sabem falar, ler e escrever pelo menos uma língua, com valor igual a três vezes sua Inteligência (sem custo em pontos de perícia). Essa marca pode ser melhorada com pontos de perícia, de forma normal.

Para aprender outro idioma é preciso comprá-lo com pontos de perícia. Cada idioma adicional é tratado como uma perícia separada.

• **Subgrupos Possíveis:** Inglês, Italiano, Alemão, Espanhol, Japonês e demais idiomas.

Jogos*

O personagem conhece os fundamentos de uma determinada categoria de jogo (não se aplica a esportes: para isso, usa-se a perícia de Esportes correspondente). Um teste bem-sucedido desta perícia permite aprender as regras de um jogo depois de uma rápida explicação ou um pouco de observação. Um teste feito com metade da porcentagem normal permite trapacear sem que o oponente perceba.

• **Cartas:** o personagem conhece a maioria dos jogos de baralho clássico — pôquer, bridge, BlackJack...

• **Tabuleiro:** o personagem sabe jogar xadrez, gamão e outros jogos de estratégia que usam tabuleiros.

• **Video Games (DEX):** o personagem é fera em video games domésticos, de computador ou arcades.

• **RPG:** você com certeza já sabe.

Linguagens Secretas*

Uma linguagem secreta não precisa necessariamente ser "secreta": é apenas uma linguagem não convencional, usada em situações particulares, quase sempre quando a comunicação vocal não é possível ou desejada. Um teste bem-sucedido da perícia permite transmitir uma mensagem ou entendê-la corretamente. Uma falha crítica muda por completo o conteúdo da mensagem.

• **Código Morse:** usado para transmitir mensagens compostas de pontos e traços, através de luzes ou sons intermitentes. É preciso dominar o idioma utilizado.

• **Linguagem de Sinais:** através de gestos feitos com as mãos, o personagem consegue comunicar-se sem som. Usada por surdos-mudos e por mergulhadores. Não exige conhecimento prévio de nenhum idioma, sendo uma boa alternativa quando tenta-se conversar com alguém sem conhecer sua língua.

• **Leitura Labial:** também utilizada por surdos-mudos, permite descobrir o que alguém está dizendo pela observação dos movimentos de sua boca. Pode ser usada à distância para espionar. É preciso dominar o idioma utilizado.

• **Criptografia:** é a habilidade de criar mensagens secretas que não possam ser lidas por pessoas não-autoridadas — ou decodificar essas mensagens quando *você* é a pessoa não-autorizada. Desnecessário dizer que, ao enviar uma mensagem codificada, será bom que o destinatário *conheça* a linguagem utilizada...

Manha (CAR)

Ou "streetwise", a sabedoria das ruas. É a habilidade de usar as ruas em benefício de seu personagem. Com esta perícia ele consegue contatos, informações, compras no mercado negro, ou apenas sobreviver fora de casa.

Manipulação*

É a habilidade de obter favores de outras pessoas por diversos meios, seja contra a sua vontade, seja convencendo-a de que essa é *realmente* sua vontade. Pode ser usada para conseguir informações, documentos secretos, acesso a locais proibidos e outras coisinhas. São diversos os subgrupos de Manipulação, variando entre técnicas sutis e violentas.

• **Empatia (CAR):** o personagem compreende e é capaz de sentir as emoções de outra pessoa, estando apto a reagir prontamente a elas. Esta perícia também pode ser usada para detectar mentiras.

• **Hipnose:** através de luzes, movimentos ou palavras, o personagem afeta a mente da vítima fazendo com que se torne sugestionável e mais fácil de manipular. A hipnose, contudo, não transforma a vítima em um zumbi obediente: apenas melhora as chances de convencê-la de algo.

• **Interrogatório (INT):** através de perguntas habilidosas e muita pressão emocional, o personagem consegue "colocar o sujeito na parede" e fazer com que caia em contradições (existam ou não), conseguindo dele o que deseja.

• **Intimidação (WILL):** similar à Lábia, mas utiliza ameaças em vez de conversa civilizada. Um personagem habilidoso pode intimidar alguém mesmo que não tenha condições de cumprir a ameaça (desde que a vítima não saiba disso).

• **Lábia (CAR):** Trata-se de persuadir pessoas através de muita bajulação, conversa amistosa ou mentiras convincentes.

• **Liderança (CAR):** capacidade de fazer outras pessoas seguirem ordens.

• **Sedução (CAR):** o personagem finge sentimenos românticos com relação à pessoa visada. Beleza física não é fundamental para seduzir, basta usar charme. Em geral, funciona apenas com pessoas do sexo oposto...

• **Tortura (INT):** o personagem consegue o que deseja infligindo dor física através de chicotadas, agulhas, choques elétricos e demais técnicas. Uma falha crítica nesta perícia mata a vítima.

Mecânica

O personagem sabe consertar máquinas, veículos e aparelhos de um determinado tipo. Para isso ele deve ter pelo menos 30% na perícia ou subgrupo do assunto desejado: um mecânico de carros deve ter a perícia Condução, subgrupo Automóveis; e um mecânico de armamentos deve ter um dos subgrupos da perícia Armas de Fogo.

Esta perícia também pode ser usada para reparar equipamento elétrico simples, como a instalação elétrica de uma casa, prédio ou carro. Para aparelhos com circuitos eletrônicos complexos, como computadores, usa-se Eletrônica em vez de Mecânica. A perícia Mecânica permite consertar coisas, mas não construí-las; para isso usa-se Engenharia.

Medicina*

• **Cirurgia:** o personagem sabe tratar de doenças, deformidades e ferimentos internos.

• **Diagnose (INT):** é a conhecimento das doenças e seus sintomas. O personagem sabe reconhecer uma doença e como curá-la, se tiver os meios para isso. Isso, contudo, indica que o personagem apenas tem o conhecimento necessário; para aplicá-lo é preciso um teste da perícia Primeiros Socorros. Ao contrário dos Primeiros Socorros, a Diagnose é usada quando não se tem certeza sobre o que está errado com a pessoa doente ou ferida.

• **Primeiros Socorros (INT):** o personagem sabe fazer curativos em ferimentos, imobilizar fraturas, deter sangramentos, aplicar injeções e outras coisas que se deva fazer — ou NÃO fazer — em caso de acidentes com vítimas. Dependendo da época, a perícia permite restaurar de 1d3 a 1d6 Pontos de Vida, ou o dobro disso em caso de acerto crítico. É permitido apenas um teste por pessoa, para cada acidente ou ferimento.

• **Psiquiatria:** o personagem sabe lidar com traumas e demais doenças mentais. O psiquiatra é capaz de restaurar memórias suprimidas (em outras pessoas, nunca em si mesmo), rompendo bloqueios psicológicos causados por traumas severos.

Navegação (INT)

Este é o conhecimento necessário para conduzir um veículo ou embarcação de um ponto a outro da superfície da Terra. Testes de Navegação permitem encontrar a direção certa a seguir. Também permite interpretar mapas, como a perícia Geografia. A dificuldade do teste varia com as condições (tormenta, calmaria, céu encoberto...)

Negociação*

Este grupo de perícias permite ao personagem se sair bem no mundo das finanças, e evita que faça maus negócios — seja no momento de pechichar um preço melhor quando compra uma mercadoria, seja para evitar que sua empresa vá à falência.

• **Barganha (CAR):** ou "pechincha", a habilidade de conseguir alguma coisa pelo menor preço. Barganhas podem ser realizadas em alguns minutos. Outras, complexas, podem levar semanas, meses ou anos.

• **Burocracia (INT):** capacidade de saber quais papéis assinar, em que guichê, para receber qual contrato, para ter direito a que certificado. Também ajuda em subornos e chantagens.

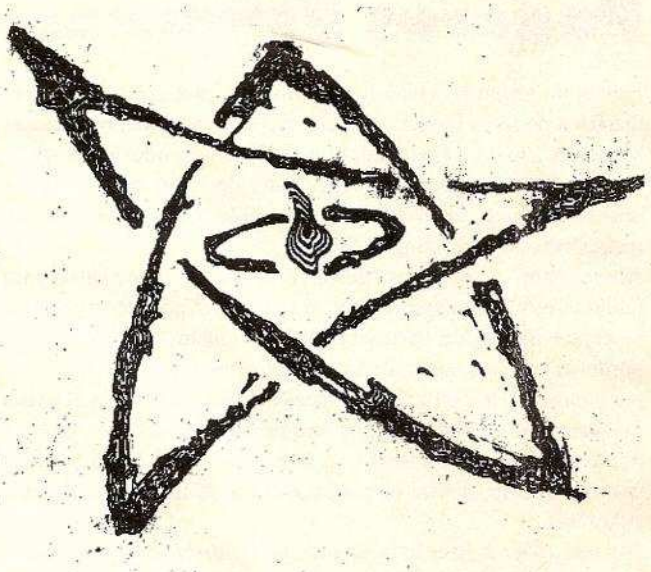
• **Contabilidade (INT):** cuida dos processos de contabilidade e funcionamento de negócios, pagamentos e/ou recebimentos. Pode ser usada para investigar as finanças de uma empresa, descobrir subornos, detectar desvios de verba...

• **Reputação e Crédito (CAR):** o personagem sabe se mostrar mais próspero e confiante do que realmente é. Utilizada para passar cheques sem fundos, conseguir empréstimos...

Pesquisa/Investigação (PER)

Esta é a perícia relacionada à obtenção de informações. Ela pode ser usada em uma biblioteca para encontrar os livros certos sobre o assunto, ou nas ruas para encontrar a pessoa ou lugar que se procura.

O Mestre não deve permitir o uso constante desta perícia, já que ela torna as coisas fáceis demais. A descoberta de informações é quase sempre a parte mais importante da aventura — e os



jogadores devem tentar isso à moda antiga, *pensando*! Como regra opcional, o Mestre pode aceitar apenas acertos críticos em testes de Pesquisa/Investigação.

Pilotagem*

O personagem sabe pilotar um determinado tipo de aeronave, barco ou veículo de competição, motorizado ou não. Cada tipo de veículo é considerado um subgrupo da perícia.

Pilotar o veículo em condições normais é coisa rotineira, e exige teste com o dobro da porcentagem normal. Decolar ou aterrisar com uma aeronave, ou pilotar em condições perigosas (tempestade, perseguição, competição...) exige um teste normal.

• **Subgrupos Possíveis:** Carro de Corrida, Helicóptero, Jato Comercial, Jato Militar, Ônibus Espacial, Lancha, Ultraleve, Asa Delta...

Rastreio (PER)

Esta é a habilidade de encontrar e seguir pistas e pegadas. Para que uma pista seja seguida, é preciso que a pessoa, criatura ou veículo sendo seguido *deixe* uma pista: discos voadores, por exemplo, não deixam pistas!

Rastrear em trilhas de barro, areia ou alguém arrastando algo é fácil (dobro da porcentagem normal); rastrear em terra batida, grama ou mata fechada é normal; o trabalho é difícil (metade da porcentagem) em terrenos rochosos, alfalto, com iluminação fraca, sob chuva ou neve, ou quando a criatura seguida tenta disfarçar a trilha.

A perícia deve ser testada novamente se o personagem interrompeu o rastreio por qualquer motivo. Uma falha crítica leva a uma trilha errada.

Sobrevivência (INT)

O personagem sabe o que é preciso para sobreviver em terreno selvagem, longe dos confortos da civilização. Testes bem-sucedidos desta perícia permitem construir um abrigo, encontrar água ou comida, orientar-se, fazer uma armadilha para animais e assim por diante. Um personagem com esta perícia pode garantir não apenas a própria sobrevivência, mas também a de um pequeno grupo.

Poderes Psíquicos

Este é um grupo especial de perícias, que proporcionam a seus usuários poderes mentais. De acordo com estudos, os poderes psíquicos são dons interiores que uma pessoa pode desenvolver com treinamento, como a capacidade de lutar, nadar, falar e outros. Portanto, em TREVAS, eles serão tratados não como a magia normal, mas como perícias.

Ainda assim, ser capaz de desenvolver tais poderes não é para qualquer um. Um personagem só poderá ter poderes psíquicos se gastar pontos de aprimoramento. O custo será igual a um ponto de aprimoramento por perícia psíquica desejada, e o personagem pode ter até cinco perícias psíquicas (veja Poderes Psíquicos no capítulo "Aprimoramentos"). Uma vez que os pontos tenham sido gastos e os poderes escolhidos, o jogador pode gastar seus pontos de perícia normalmente com as perícias psíquicas.

Alguns poderes são arriscadamente exaustivos, e consomem Pontos de Vida do personagem para a sua ativação. O uso descuidado desses poderes, portanto, pode ser fatal. Pontos de Vida perdidos dessa maneira podem ser restaurados normalmente com o uso da perícia Primeiros-Socorros (através de sedativos e analgésicos), curas mágicas, psíquicas ou repouso.

Compreensão

A comunicação com mentes instintivas. O personagem pode conversar o que dizem plantas e animais. Ao custo de 1 Ponto de Vida também pode lhes dar ordens.

O poder também pode ser usado para sugestionar e inspirar emoções ou sentimentos básicos em pessoas, através de palavras sutis, música, poesia, dança ou outra forma de arte. Isso consome entre 1 e 6 pontos de vida, de acordo com a complexidade da emoção a ser inspirada e a diferença entre o estado atual da platéia e o desejado. Se funcionar, atinge a todos que estiverem vendo ou ouvindo. Além da perícia Comprensão, será necessário o uso de uma perícia de Artes adequada.

Domínio

A compreensão e domínio das mentes. Pode ser usado para substituir testes de WILL, permitindo resistir à hipnose, controle mental mágico ou psíquico, ou até uma simples tentação, e também ignorar a dor (resistir a um poder de grande intensidade consome 1d8 pontos de vida).

O poder permite dar ordens aos animais (custa 1 PV); comandar a mente de outra pessoa (2 PVs para estabelecer o controle, mais um para cada comando; deve ser combinado com Telepatia); criar uma barreira mental que impedirá outro telepata (ou um mago) de ler sua mente; sugestionar ou hipnotizar alguém, como na perícia Hipnose, mas sem a necessidade de palavras ou luzes (1 PV); e resistir ao frio, forçando o corpo a produzir o calor necessário (1 PV e muita fome).

Força Vital

O controle do fluxo de energia vital em seres vivos. Com tempo suficiente e meditação, o personagem pode restaurar Pontos de Vida, regenerar membros e órgãos perdidos ou transferir PVs para outra pessoa. O tempo necessário para cada caso é definido pelo Mestre (não menos de duas horas por PV).

Mediunidade

A comunicação com espíritos. O médium pode ver, ouvir e sentir a presença de espíritos. Pode também invocar uma entidade espiritual (ao custo de 2 PVs), ou permitir que tome posse de seu corpo por algum tempo (5 PVs). Um acerto crítico no teste da perícia é poderoso o bastante para enviar um espírito ou criatura imaterial de volta para seu plano existencial de origem: é necessário contato visual com o espírito, e cada tentativa consome 1d6+4 Pontos de Vida.

Projeção da Consciência

A separação da consciência e do corpo. O projecionista pode projetar seu corpo astral, sendo capaz de alcançar qualquer lugar do mundo em segundos — e, ao custo de 2 PVs, também para outros planos. A forma astral é imaterial, invisível e não pode se comunicar com as outras pessoas. Como não pode tocar em nada sólido (mas sim em outros espíritos), uma combinação de perícias especialmente útil é Projeção e Telecinésia, como no filme "Ghost". Todos os outros poderes psíquicos funcionam na forma astral.

Sensitividade

o chamado sexto sentido. Permite ao personagem ver ou ouvir coisas além dos sentidos normais. É como o aprimoramento Sensitivo, mas pode ser usado de forma voluntária e consome um Ponto de Vida por turno. Permite sentir a presença de espíritos; ter breves visões do futuro (consumindo 5 PVs, apenas em caso de sucesso); e captar sensações, emoções e sentimentos impregnados em um objeto (1 PV). Combinada com Telepatia, permite também ter uma idéia geral das emoções das pessoas ao seu redor, e também perceber mentiras.

Telecinésia

O domínio da mente sobre a matéria. Pode criar um escudo com Índice de Proteção igual a 1 ponto para cada 10% da perícia (um telecineta com 40% melhora o Índice de Proteção em 4 pontos, enquanto um com 70% melhora em 7 pontos). O escudo telecinético consome um PV para ser ativado, e mais um para ser mantido sempre que ele receber dano superior àquele que pode tolerar.

A Telecinésia também pode ser usada para agitar moléculas e aquecer objetos, geralmente até pegarem fogo (3 PVs); mover objetos com a força da mente (custo em PVs variando com o peso do objeto); e, com um acerto crítico no teste, até mesmo voar (1 PV a cada meia hora).

Telepatia

O contato direto entre mentes. Um telepata pode realizar uma série de façanhas: comunicar-se mentalmente com outra pessoa (1 PV para cada dez minutos, ou nenhum se a outra pessoa também é telepata); localizar uma pessoa e descobrir em que direção e distância está (3 PVs); comandar a mente de outra pessoa (2 PVs para estabelecer o controle, mais um para cada comando; deve ser combinado com Domínio); ter uma idéia geral das emoções das pessoas ao seu redor, e também perceber mentiras (deve ser combinada com Sensitividade); criar uma barreira que impede outro telepata (ou um mago) de ler sua mente; ler os pensamentos de outra pessoa (1 PV para cada 5 turnos).

EQUIPAMENTOS

Dinheiro

De modo geral, um personagem tem disponível uma quantidade de dinheiro igual à sua renda mensal. Sim, claro que ele precisa pagar contas, mas esse é o dinheiro de que ele dispõe para gastar em uma emergência (contas de água, luz e telefone podem esperar; o suborno para o homem da CIA que aponta a arma para sua cabeça, não).

Armas

Armas ajudam, mas nem sempre resolvem tudo em TREVAS. Creia, você vai ficar muito desapontado quando descobrir que seus tiros nada valem contra o cadáver putrefato que rasteja em sua direção...

Oh, bem... se você quer mesmo dar uma arma a seu personagem, procure fazer com que sua presença faça sentido. A arma pode estar ligada à profissão ou alguma atividade esportiva. Se o personagem é um policial ou agente do FBI, é natural que ele tenha uma pistola. Um praticante de arqueiria poderia possuir arco e flechas, assim como um esgrimista pode ter uma espada.

Armaduras

Uma das melhores proteções que um personagem pode ter em TREVAS é um colete de *kevlar*. Ao contrário do que as histórias em quadrinhos fazem parecer, *kevlar* não é um tecido colante à prova de balas. É uma espécie de plástico de alto impacto, sólido. Não se pode fazer roupas com ele, apenas moldá-lo em placas. Coletes de *kevlar* costumam estar disponíveis apenas para militares, policiais e agentes de segurança. Usar um colete de *kevlar* proprociona ao personagem um Índice de Proteção 8. Também reduz sua Agilidade em 2 pontos (isso vai afetar os testes e perícias baseados em AGI). Ao atirar em alguém que usa colete, é possível mirar em uma área desprotegida pelo colete — mas o teste da perícia é feito com metade da porçentagem normal.

Arma	Dano
Faca ou Canivete*	1d4
Bastão, Cajado ou Cassetete*	1d6
Espada Curta, Facão ou Machado*	1d6
Arco e Flecha	1d8
Espada Longa*	1d8
Revólver ou Pistola Leve	1d8
Serra Elétrica, Arpão ou Lança*	1d10
Pistola Pesada ou Submetralhadora	1d10
Rifle, Fuzil ou Metralhadora	2d6
Lança-Granadas	3d6
Granada de Mão	4d6
Lança-Chamas	2d6

** O dano destas armas sofre ajustes pela Força do personagem*

Pertences

As posses de um personagem vão depender de sua história, profissão, aprimoramentos e perícias — mas principalmente de bom-senso. Para que seu personagem tenha qualquer arma ou equipamento, o jogador precisa de permissão do Mestre.

Entre alguns objetos e equipamentos de uso comum que os personagens podem carregar consigo, podemos citar: relógio de pulso, agenda, caneta, isqueiro e cigarros, óculos, bolsa, estojo de maquiagem, walkman, carteira, canivete, cortador de unhas, aspirina e outros. Qualquer personagem pode ter coisas simples como essas, mas itens mais específicos exigem explicação: estojo de primeiros socorros, corda, máquina fotográfica, telefone celular, gravador portátil, disquetes, baralho, ferramentas, jóias de valor...

As coisas que o personagem tem em casa também podem ser classificadas em comuns e incomuns. Móveis, eletrodomésticos e aparelhos eletrônicos (rádio, TV, videocassete...) são comuns. Microcomputador, instrumentos de laboratório, prancheta de desenho, aparelhos de ginástica, coleção de armas e outras coisas precisam de explicação ("Heim? Está dizendo que seu personagem, um locutor de rádio, tem um microscópio na gaveta da mesa?").

MAGIA

O sistema de magia em TREVAS é uma versão mais avançada daquele utilizado em ARKANUN.
Em ARKANUN tínhamos apenas os seis Caminhos Principais, baseados nos elementos — Fogo, Terra, Água, Ar, Luz e Trevas; e também os Caminhos Secundários, combinando os elementos em novos materiais (Fogo + Terra = Magma; Ar + Água = Gelo; Ar + Luz = Fogo; e assim por diante). Quanto mais pontos de Focus um mago tivesse em um Caminho, maiores e mais poderosas seriam suas magias relacionadas ao elemento em questão.
Em TREVAS, contudo, o seis Caminhos Elementais são apenas parte de toda a magia. Além de seis outros Caminhos, temos também as Formas, que permitem um controle maior sobre os resultados dos feitiços.

Os Magos Também Morrem!

Em TREVAS, os personagens magos são mais poderosos que seus colegas mortais. Em contrapartida, maiores são as suas responsabilidades e os problemas que enfrentam simplesmente por existirem. Mas cuidado, jogadores, antes de se acharem todo-poderosos; magos humanos e mortais como qualquer um. Capazes de abrir portais interdimensionais com as mãos ou conjurar demônios do inferno, mas ainda assim podem ser mortos com um bom tiro de espingarda!

Magia Espontânea e Rituais

Durante a Idade Média, magos e alquimistas utilizavam dois tipos básicos de magia; aquela proveniente dos Caminhos de aprendizado, e a magia dos rituais. Isso se manteve até os dias de hoje. Através dos Caminhos de aprendizado, os magos aprendem a controlar e manipular os elementos que os rodeiam, moldando-os com sua força de vontade no momento que desejam. As magias dos rituais, contudo, são mais poderosas e intrincadas.

Formas e Caminhos

Se um personagem possui poderes mágicos, eles estarão divididos em diversos Caminhos. Os principais são: Os seis Caminhos Elementais (Fogo, Terra, Água, Ar, Luz e Trevas), os três Caminhos Vitais (Vegetal, Animal e Humano), o Caminho dos Espíritos (Spiritum) e o Caminho de Arkanun. Além destes caminhos, existe o Caminho da Metamagia, criado no final do século XVII, que lida exclusivamente com as energias místicas e seus efeitos.
Combinando com os Caminhos, temos as Formas de manipulação de magia: Criar, Entender e Controlar. Caminhos são, basicamente, efeitos místicos que qualquer pessoa poderia dominar, até um certo limite. As Formas, por sua vez, ajudam a controlar melhor os Caminhos.

Não-Magos e as Formas

Mesmo os personagens que não realizam magias podem usar as Formas (Entender, Criar e Controlar). Esta forma permite ao personagem manipular seus pontos de Focus (caso tenha algum) em algum Caminho.

Juan é um investigador que possui 2 pontos de Focus em Trevas. O personagem investigador pode realizar efeitos semelhantes a Entender, Criar ou Controlar Trevas 2, mesmo que não seja um mago.

A Escolha dos Caminhos

Cabe ao jogador escolher quais Caminhos ele deseja para seu personagem. Durante a criação do personagem, a carta Centro determinará quantos pontos de Focus ele possui. Com este valor em mãos, o jogador deve escolher um ou mais Caminhos da magia e dividir os pontos de Focus entre eles da maneira que quiser. Magos deverão obrigatoriamente dividir seus 5 pontos de bônus em Formas de magia.

Mathias Szachmary possui 6 pontos de Focus pela sua carta Centro. Como ele é um mago, recebe 5 pontos de bônus, o que o deixa com um total de 11. Ele decide que seu personagem possuirá 3 pontos em Fogo e 2 Pontos em Humano. Ainda restam 5 pontos para dividir entre as Formas e 1 ponto que sobrou dos Caminhos; escolhe Criar 3 e Controlar 3.
Para calcular o efeito final de uma magia, basta somar os valores de Forma e Caminho. Mathias, por exemplo, poderá ter acesso a: Criar Fogo 6, Criar Humano 5, Controlar Fogo 6, Controlar Humano 5, Criar Fogo/Humano 5 e Controlar Fogo/Humano 5.

Cem Mil Magias!

Qualquer mistura de Caminhos pode ser realizada pelo personagem, bastando para isto que o jogador utilize a imaginação. Existem 1.296 combinações de Forma/Forma/Caminho/Caminho, cada uma variando em até 7 níveis de Focus diferentes, totalizando 9.072 combinações. Como dentro de cada combinação existem cerca de 12 tipos de variações, o total ultrapassa 100.000 magias diferentes!
Por motivos óbvios, este capítulo apresenta apenas um ou dois exemplos de magias espontâneas, combinando uma Forma e um Caminho. Deixamos todas as outras combinações a cargo da imaginação de cada um.

Limites de Combinações

Dentro de uma combinação de caminhos, o fator limitante será sempre o MENOR entre os números considerados.

Borges possui Criar 3, Água 5 e Ar 1. Em suas magias, ele poderá gerar os seguintes efeitos: Criar Água 8, Criar Ar 4 e Criar Água/Ar 4. (Entre Ar e Água, seu Caminho menor é o Ar, que é o limitante da magia.)

Cada um dos Caminhos Elementais possui características distintas, bem como um elemento oposto. Sempre que criar um novo personagem mago em TREVAS, o jogador deve escolher para ele um ou mais Formas de manipulação e um ou mais Caminhos para começar. O personagem mago deve conhecer pelo menos UMA

Forma e UM Caminho principais. O jogador nunca poderá escolher um elemento oposto ao seu Caminho principal — e este, uma vez escolhido, NÃO poderá ser mudado mais tarde.

Edgard Johanson escolheu como sua forma principal Criar, e como Caminho principal o Fogo. Em seguida, aprendeu o Caminho da Terra. Max poderá aprimorar seus conhecimentos escolhendo o caminho do Ar, que é oposto à Terra, mas não poderá escolher a Água, pois ela é oposta ao seu Caminho principal — o Fogo.

Realizando Magias

Todos os personagens começam como magos do primeiro círculo de mistérios, ou aprendizes. Quando um mago deseja realizar um efeito místico, ele precisa se concentrar e reunir a força do plano de Arkanun para impôr sua vontade sobre a realidade. Esta força é chamada de mana, vis, quintessência, ka, alure e muitos outros nomes, mas todos servem para designar o mesmo material: a energia divina espalhada pelas realidades.

Podemos imaginar tais energias como pontos invisíveis de força de vontade, espalhados por todos os planos e realidades existentes. Quando um mago se concentra para realizar ou conjurar uma magia, ele nada mais faz do que reunir estas energias e reuni-las em suas mãos, olhos ou corpo, até que esta força se torne tão concentrada que consiga romper as leis naturais daquele plano — criando assim, um efeito sobrenatural.

Por esse motivo algumas magias exigem gestos (para melhor focar as energias), frases ou rimas rebuscadas (o padrão vibratório da fala) ou objetos (cada tipo de material e objeto tem uma composição que ajuda ou atrapalha a reunião ou absorção destas energias arcanas), entre outras coisas. Círculos, desenhos e outros processos gráficos relacionados com os rituais nada mais são do que condutores para armazenamento e descarga de grandes quantidades de força.

Em TREVAS, esta energia recebe o nome genérico de pontos de magia. Os personagens começam a campanha com um número de pontos de magia determinado pela carta Centro, mais um bônus se forem magos.

Custo em Pontos de Magia

Magias realizadas com Focus 1 a 4 requerem o gasto de 1 ponto de magia por ativação; magias com 5 a 8 pontos de Focus requerem 2 pontos; e magias com 9 a 12 pontos de Focus requerem 3 pontos por ativação. Esse acúmulo de energias é necessário para acionar os gatilhos de cada efeito místico, cada um deles exigindo maior concentração e esforço por parte do mago.

Estes pontos de magia ficam próximos ao mago, que atua como uma bateria mística. Quando usados, o corpo do mago leva cerca de 30 minutos para restaurar cada ponto de magia.

Se um mago ergue uma parede de fogo com 2m de altura para deter um grupo de traficantes que o persegue (Criar Fogo 6), ele somente recuperará os 2 pontos de magia utilizados em uma hora. Até lá, caso não possua mais nenhum ponto de magia, não poderá realizar nenhum outro efeito sobrenatural.

Certas magias, rituais ou efeitos exigem que pontos de magia sejam "armazenados" em uma criatura, lugar ou objeto. Pontos de magia armazenados não são considerados "gastos" — eles estão presos ali, e não serão recuperados pelo mago até que o efeito termine.

Um demonologista pode conjurar um demônio sernez como guarda-costas (Criar Arkanun 6). Caso possua recursos disponíveis, pode tornar o demônio invisível (Criar Arkanun/Luz 6) ou capaz de expelir uma baforada de fogo capaz de causar 6d6 de dano (criar Arkanun/Fogo 6), armazenando 4 pontos de magia no demônio. Esses pontos estão "travados", e não podem ser recuperados para outras magias enquanto o demônio conservar seus poderes especiais.

Com a aprovação do Mestre, o uso de círculos de invocação, pentagramas e fetiches durante a realização de uma magia espontânea podem reduzir em até um ponto seu custo de ativação. Mas desenhar um círculo e acender velas pode levar algumas rodadas, e nem sempre temos tempo para tais preparativos — especialmente quando aquele demônio está quase alcançando você...

Dano e Duração

Uma magia NUNCA poderá causar mais de d6 de dano para cada ponto de Focus utilizado, mesmo que tenha seus efeitos combinados; e uma vítima sempre poderá fazer um teste apropriado para reduzir este dano à metade.

Todas as magias espontâneas têm curta duração: cerca de um a dois minutos, ou 3d6 rodadas. O mago pode armazenar pontos na magia para prolongar seu efeito, estabelecendo uma ligação mística; como já foi dito, pontos de magias armazenados não podem ser utilizados para outras coisas..

Kurak Iapetos conjura um elemental da água para protegê-lo (Criar Água/Spiritum 8). O elemental tem Força e Destreza iguais a 8d6.

O elemental normalmente ficaria na Terra por 3d6 rodadas, dissipando-se em seguida. Caso Kurak precise deste elemental por mais tempo, para auxiliá-lo em seu laboratório, ele poderia armazenar 2 pontos de magia no elemental. Iapetus possui 7 pontos de magia, gastou 3 para realizar o efeito, e armazena mais 2 pontos. Restam 3 pontos de magia em Kurak.

Após uma hora, ele recarrega dois pontos de magia, ficando com 5 pontos. Kurak não poderá recuperar os 2 pontos armazenados no elemental enquanto ele permanecer neste plano.

O maior problema com isto é que, se alguém conseguir capturar este elemental e deixá-lo longe de Kurak, o mago não será capaz de recuperar seus pontos armazenados (exceto com potentes rituais).

Caso o efeito seja destruído ou anulado, por exemplo, usando-se magia para apagar uma chama artificial (Criar Fogo 2), ou destruindo-se o elemental, seus pontos de magia armazenados são liberados. Em algumas horas, isso pode avisar o mago de que uma de suas criações foi destruída.

Esta era uma forma de punição comum na Idade Média, na

ordem dos alquimistas: armazenar todos os pontos de magia de um mago em uma gema, e guardá-la pelo tempo da punição — eliminando assim, o uso da magia por parte do penalizado.
Algumas magias podem exigir materiais a serem consumidos durante sua realização, principalmente aquelas de Focus mais elevados. Por exemplo, ressuscitar os mortos (Criar/Entender Humanos/Espíritos 10) pode exigir que o mago assassine ritualmente uma pessoa, para trocar, utilizando Spiritum, a alma da vítima pela alma que o mago pretende trazer de volta à Terra.

Anulando Magias

Um mago pode fazer uso da Metamagia para influenciar diretamente os pontos de Focus e de magia de um oponente, anulando assim uma magia. Pode ainda utilizar este caminho para dissipar ou liberar energias acumuladas em um objeto, também conhecido com desencantar (Metamagia 3).
Para anular uma magia, o mago deve estar presente e ciente de que uma magia esteja sendo realizada. Neste caso, o jogador declara que seu personagem está tentando conter a magia do oponente. Ambos os magos gastam seus pontos de magia e fazem um teste de WILL. Caso o mago que esteja anulando a magia vença, a força do feitiço realizado pelo oponente é anulada. Caso contrário, a magia é realizada, e o personagem perde sua ação no turno.

Nota do Autor

"Após o inicio da era da razão, a magia perdeu muito de sua força. Os magos modernos, por mais poderosos que sejam, nunca se compararão aos grandes magos da antiguidade, como Merlin."

O sistema de magias de TREVAS é o mesmo de ARKANUN, com a adição das Formas de manipulação e alguns novos Caminhos de magia. Para que o jogo fique mais equilibrado, porém, recomendamos que os Mestres utilizem esta regra opcional de limites de dano para cada nível de Focus:
O máximo de dano que uma magia expontânea pode fazer é dado pela tabela a seguir, não importando a quantidade de combinações de Caminhos e Formas que o mago faça. Ela reduz o dano total, proporcionando maior dificuldade para atingir certos objetivos. No caso de conjurações (sejam demônios, espíritos, anjos ou outras criaturas), as criaturas criadas ou conjuradas nunca poderão ter algum atributo maior que metade do número de Focus.

Focus	Dano
1	2
2	1d6
3	1d6+2
4	2d6
6	3d6
8	4d6
10	5d6
12	6d6

O mago também pode (se tiver as mesmas Formas e Caminhos necessários para a realização da magia) tentar anular uma magia controlando seus efeitos. Neste caso, a magia é realizada, os dois magos gastam seus pontos de magia e um teste de WILL é feito. Se o mago que está tentando controlar a magia vencer o teste, a magia é dissolvida; caso contrário, ela se realiza normalmente.

Duelos de Magia

Quando dois magos duelam, um pode tentar contra-atacar a magia do outro — mas apenas se houver tempo. Eles jogam suas iniciativas (1d10 + AGI; veja em "Testes e Combate"). Se a diferença entre os resultados é menor ou igual a 10, um mago terá chance de observar o que o outro está fazendo e tentar criar um efeito para sua proteção.

Juliano Fillipo e Augusto Serrat estão frente a frente, com Augusto encurralado pelos capangas de Juliano. Os dois magos se enfrentam:
Juliano invoca seus poderes para conjurar uma bola de fogo sobre Augusto e sua protegida (Criar Fogo 6). A energia ao redor das mãos de Augusto se concentra, e uma labareda incandescente voa na direção dos dois. Augusto Serrat precisa proteger sua amada, pois ela não sobreviveria ao fogo; então ergue um casulo de terra (Criar/Controlar Terra 8) que prende ambos, mas também os protege do fogo. Os capangas de Juliano abrem fogo contra a proteção de terra com suas submetralhadoras.
Mantendo a forma do casulo, Augusto procura escavar a parede atrás dos dois, para que possam escapar para dentro da casa e continuar a fuga.
Juliano sente que Augusto está realizando alguma magia, e usa seus poderes para fundir a bola de fogo no casulo, de modo a cozinhar os dois dentro do sarcófago de terra (Controlar Fogo/Terra 6). Augusto consegue atravessar o buraco com sua protegida, mas não sem se queimar. Os soldados de Juliano se aproximam do casulo, com suas submetralhadoras prontas.
Enquanto Caroline foge para dentro da casa, Augusto usa seus poderes para explodir o casulo incandescente sobre os guardas, atingindo-os com bastante violência. Alguns caem ao chão, queimados ou atordoados com o impacto.
Juliano mal tem tempo de usar sua Metamagia para dissolver os pedaços de Terra que vêm em sua direção...

O Refinamento

Efeitos místicos são cumulativos para um mago, mas o gasto de pontos de magia para a realização deles, não. Se um mago possui dois ou mais Caminhos, e os combina em um efeito, ele não precisa gastar mais pontos de magia para isto.

Rodrigo Muller deseja criar uma pequena tromba d'água sobre um inimigo. Ele se concentra e realiza o efeito (Criar Água 6), gastando 2 pontos de magia. Caso ele quisesse, ao invés de água, pedras de granizo para machucar o oponente, ele usaria Criar Água/Ar 6 e gastaria os mesmos 2 pontos de magia. Se além disso ele quisesse água ácida, usaria Criar Água/Trevas 6 e gastaria os mesmos 2 pontos. O mesmo para qualquer efeito de combinação.

Um mago pode refinar seus efeitos tanto quanto quiser, com o uso de Entender Metamagia. Um mago que tenha Ar e Luz tem também poderes relativos com eletricidade, como relâmpagos re descargas elétricas, que podem ser direcionados com Metamagia com a intenção específica de apagar um disco rígido de computador.

Terra e Luz podem ser refinadas para gerar efeitos eletromagnéticos também(Criar/Entender Terra/Luz/Metamagia 4), e atrair ou repelir objetos de metal. Lembrando sempre que a única limitação de seu mago dentro de um Focus é a imaginação.

Mais uma coisa: nem sempre o mago é imune aos efeitos da própria magia. Um mago pode criar uma pequena chama em suas mãos (Criar Fogo 2), mas se quiser manter a chama sem se queimar, precisará também de Controlar Fogo 2.

Nomes

Em TREVAS, usamos a seguinte denominação para descrever uma magia: Forma, Caminhos e valor de Focus. Combinações de Formas e Caminhos são separados por uma barra. Criar/Entender Humano/Água 3, Criar Fogo/Ar/Trevas 5, etc.

Para criar um raio elétrico com 2d6 de dano, o nome seria Criar Ar/Luz 4. Para uma magia complexa, como conjurar um corvo místico que o mago podesse usar para ver através de seus olhos, a combinação necessária é Controlar/Entender Animal/Ar 8. Criar uma espada de fogo nas mãos do personagem seria Criar/Controlar Fogo 4. A espada causará no máximo 2d6 de dano.

Praticamente todo tipo de efeito pode ser obtido pelo mago, com imaginação e a combinação dos caminhos corretos. Lembre-se que para um mago realizar um efeito conjunto, vale a MENOR quantia de pontos de Focus em determinado Caminho ou Forma (somados). Por exemplo, se um mago possui Criar 2, Controlar 5, Água 3 e Ar 4, ele possuirá respectivamente: Criar Água 5, Criar Ar 6, Controlar Água 8, Controlar Ar 9, Controlar Ar/Água 8, Criar/Controlar Ar/Água 5 e assim por diante...

Efeitos sem Forma

É possível realizar qualquer efeito até o valor máximo de Focus em um caminho, mesmo sem possuir a Forma correspondente. Por esse motivo, as regras de magia de ARKANUN (que não possui as Formas de manipulação) continuam válidas para TREVAS.

Engel, um investigador de polícia, possui 2 pontos em Trevas. Ele será capaz de realizar qualquer efeito de Trevas (Entender, Criar e Controlar) até o nível 2. Como o máximo de Focus que alguém pode colocar em um Caminho é 5, efeitos maiores que 5 só serão possíveis com Focus nas Formas de manipulação (ou seja, para os magos).

Por um outro lado, não é possível realizar nenhum tipo de magia utilizando-se apenas as Formas, ou seja, apenas os efeitos. Elas precisam necessariamente de um Caminho de magia (um sujeito) para manipular.

É impossível fazer qualquer tipo de magia com Criar 5, por exemplo. Mas caso este mago aprenda Ar 1 e Trevas 1, ele já começará seus efeitos em Criar Ar 6 e Criar Trevas 6 e em níveis mais baixos, além de todos os outros efeitos Entender Ar, Entender Trevas, Controlar Ar, Controlar Trevas em Focus 1.

Fogo

Fogo, o mais destruidor dos elementos, guardião das chamas e da destruição. O Caminho do Fogo é um dos mais tentadores — e também mais perigosos — dos Caminhos de aprendizado. Com ele, o mago aprende a controlar as chamas e também a criar e moldá-las conforme sua vontade.

Muitos magos desenvolvem suas habilidades, que os permitem andar sobre brasas, engolir fogo, atear fogo a seus corpos, etc.. Abaixo damos algumas sugestões sobre o uso e o conceito de cada Forma relacionada com o elemento Fogo. Sinta-se livre para adaptá-las aos conceitos de seu jogador.

Entender Fogo

1 Pode-se sentir a temperatura exata de um corpo, apenas com o toque.

2 Sente uma propriedade do fogo. O mago pode sentir locais onde fogueiras estiveram acesas recentemente. O mago pode determinar precisamente a temperatura de um corpo.

3 Pode calcular aproximadamente o tamanho de uma chama, dado o volume/tipo de combustível.

4 O mago pode sentir o que as cinzas que segura eram originalmente. Torna a pele do mago resistente ao fogo, com 1d de proteção. O mago pode sentir aonde está a chama mais próxima.

6 Faz sua pele resistente ao fogo, com 2d de proteção. Pode detectar o volume de fogo aproximado em uma região de até 50m de raio. O mago pode sentir o calor de uma pessoa se aproximando, ou a temperatura de um corpo à distância.

8 Permite ao mago enxergar o calor emitido pelos corpos, a uma distância de 20m.

10 Permite ao mago conversar com uma fogueira, fazer perguntas e entender as respostas. Pode observar locais distantes dentro de uma chama. (requer algum tempo de concentração).

12 O mago conhece a precisa localização de cada chama maior do que uma tocha, em um raio de 1km. Se existirem duas fogueiras próximas, o mago pode enxergar dentro de uma delas e ver o que está nos arredores da outra.

Criar Fogo

1 Cria uma chama em seu dedo, semelhante à produzida por um isqueiro ou um fósforo.

2 Criar ou extinguir uma pequena chama, capaz de causar 1d6 de dano, que salta das mãos do mago ou de qualquer outro local que ele indicar.

4 Pode aquecer uma barra de metal até ela ficar extremamente quente ao toque (causando2d6 de dano). Ou pode conjurar uma chama de até 1m de altura, causando 2d6 de dano. Pode, também, transferir o calor de todo um objeto, do tamanho de uma bíblia, para um único ponto, esfriando o objeto, mas ao mesmo tempo, superaquecendo um ponto (que geralmente explode ou derrete).

5 Cria uma chama com até 1 metro de altura, capaz de causar até 5d6 pontos de dano.

6 Cria uma chama do tamanho de um ser humano, causando 3d6 de dano. Pode criar uma explosão no ar, ou colocar um balde de carvões em brasa. Cria um circulo de fogo ao redor do mago, com 1m de altura, e 3m de raio. Pode cobrir a lâmina de uma arma com fogo, causando +1d6 de dano.

8 Criar ou extinguir uma chama com quase 3m de altura (capaz de infligir4d6 de dano). Pode cobrir a lâmina de uma espada ou outra arma com uma língua enorme de fogo, causando +2d6 de dano.

10 Cria uma chama suficiente para queimar uma casa (ou causar 5d6 de dano). Cria uma pequena bola de fogo nas mãos do mago, que pode arremessá-la até uma distância de 10 metros. A bola explode ao toque, causando 5d6 de dano.

12 Inferno.

Controlar Fogo

1 Controla uma chama simples. Pode fazer seu dedo pegar fogo sem queimar sua mão. Pode mudar uma chama (do tamanho de uma vela) de lugar, fazendo-a "andar."

2 Pode mudar uma característica do fogo, como altura, diâmetro, luminosidade...

3 Pode moldar ou mudar uma característica de uma chama de até 50cm de altura.

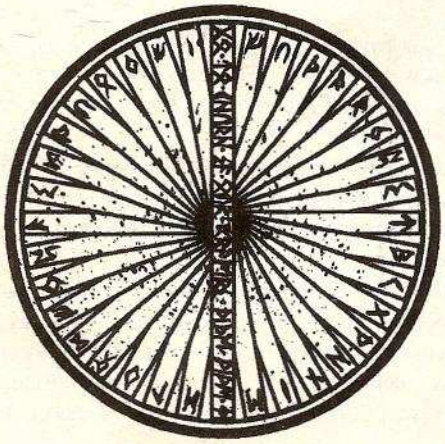
4 Afeta ou molda uma chama de até 1m de altura, de acordo com a vontade do mago. Pode formar chicotes, tentáculos, espalhar-se pelo chão, etc.. Afeta uma chama com até 3m de altura, pode criar sons, estalos e brilhos em uma fogueira. Transforma uma tocha em uma espada de fogo.

6 Transforma uma fogueira em uma chuva de pequenas bolas de fogo, que podem saltar a até 3m de distância da fogueira. Cria uma chuva de faíscas a partir de uma tocha. Transforma um círculo de fogo em uma pequena prisão, mas não queima quem estiver dentro. Pode formar tentáculos de fogo de até 3m de comprimento.

8 Coloca o calor de uma fogueira dentro de uma pedra de carvão. a pedra ficará em brasa, armazenando o calor. Se for quebrada, o carvão explode, liberando chamas com até 3m de raio (dano proporcional à fogueira).

10 Modifica ou molda uma chama equivalente a uma casa (até 5m de altura) na forma desejada. Pode segurar o calor de uma chama, para que ela não irradie calor.

12 Controla ou molda fogos do tamanho de um pequeno prédio.



Água

A mesma água que destrói a rocha mais dura também atravessa os mais estreitos espaços. Assim também é a magia relacionada à água. O corpo humano é formado por 70% de água, por isso, a magia das águas também está relacionada com a resistência e a transmutação do corpo.
O Caminho das águas ensina o mago a dominar e controlar as forças das correntezas e utiliza-las em proveito próprio. Com um ponto de Focus em Água, o mago pode criar pequenas quantidades de água potável, ou em grandes quantidades, alterar seu peso ou estrutura, erguer paredes de água ou até mesmo parar ou fazer circular ao contrário a corrente sangüínea de um inimigo.
A água criada por magias espontâneas dura apenas algumas horas, evaporando em seguida.
Magos mais poderosos costumam construir suas fortalezas nas profundezas dos oceanos.

Entender Água

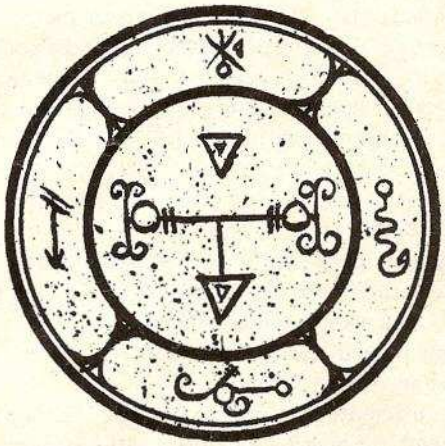
1 Saber o gosto de um líquido apenas tocando-o.
2 Descobrir as propriedades de um líquido qualquer apenas com um simples toque.
3 Pode escutar debaixo d'água com o dobro da distância de uma pessoa normal.
4 O mago pode enxergar debaixo d'água sem distorções. Pode descobrir as propriedades de um líquido sem tocá-lo. Dobra o tempo em que o mago consegue ficar submerso.
6 O mago pode se mover normalmente na água. O mago pode respirar debaixo d'água normalmente.
8 Pode sentir o corpo de água mais próximo (inclui seres que tenham sangue).
10 O mago pode conversar com uma lagoa ou rio. Um lago geralmente conhece os peixes, barcos e criaturas que nele estão. Cada tipo de água possui uma personalidade diferente (a cargo do Mestre). Permite ao mago se movimentar rapidamente debaixo d'água.
12 O mago pode enxergar eventos distantes através de uma fonte, desde que haja água próxima ao alvo. O mago pode criar um campo debaixo d'água onde até três pessoas possam respirar normalmente.

Criar Água

1 Cria água suficiente para encher um copo.
2 Enche um pequeno balde. A temperatura da água pode variar de muito fria a muito quente, sem contudo ser suficiente para causar danos.
3 Pode encharcar uma pessoa, ou dar um banho de água fria em alguém.
4 Cria água suficiente para encher um barril. A água pode ser pura, viscosa, ou até mesmo escorregadia.
6 Pode criar uma pequena chuva (em uma área de 5x5m), ou um jato de água das mãos do mago. Pode criar água dentro dos pulmões de uma pessoa, afogando-a. Esta magia causa 6d6 de dano, mas a vítima pode fazer um teste de Constituição para receber metade do dano.
8 Consegue alagar uma pequena sala. Pode criar um cone de água, saindo das mãos e com força suficiente para empurrar uma pessoa.
10 Pode-se criar uma pequena chuva,
12 Pode causar uma enchente em um rio, ou acabar com a seca em uma região.

Controlar Água

1 O mago pode alterar uma propriedade de um líquido, como gosto ou cheiro. Pode sair calmamente para passear na chuva sem se molhar.
2 Pode alterar todas as propriedades de um líquido, como salinidade, gosto, temperatura, etc.
3 Mover uma poça d'água de lugar. Fazer um pouco de água subir uma rampa.
4 Moldar uma pequena quantidade de água conforme a sua vontade. A água é fraca demais para levantar objetos que não flutuem normalmente.Pode passear durante uma tempestade sem se molhar.
6 Pode fazer uma pessoa de armadura flutuar. Criar braços ou tentáculos de água, com força até 3d. Alterar as propriedades de um líquido com até 100 litros de volume. Moldar um balde d'água na forma de uma esfera, ou de uma coluna. Pode aumentar a pressão ou/e densidade da água
8 Cria uma pequena tromba d'água, com até 5m de altura. Capaz de infligir 4d6 de dano. Criar um tentáculo de água com até 10m de comprimento Pode causar grandes redemoinhos dentro d'água. Andar sobre a água.
10 Pode moldar as águas de um lago para criar ondas de até 7m de altura, capaz de virar pequenos barcos ou afogar nadadores. O mago pode gerar colunas de água com FR igual a 10d. Cavar um buraco dentro da água.
12 Pode afundar pequenos barcos, dragando-os até o fundo de um lago. Separar as águas de um lago, ou erguer uma barreira vertical de água com até 5m de altura.



Ar

Os magos aéreos podem ser muito poderosos, pois o elemento que eles controlam é um dos mais destrutivos da natureza, responsável pelos tornados e furacões. Os magos aéreos geralmente se vestem de branco ou usam roupas e túnicas em cores próximas do azul celeste. Alguns magos especialistas chegam a tingir seus cabelos de branco, ou procurar rituais místicos para mudar a cor dos olhos para azul, ou mesmo outras tonalidades que não existem na natureza. Com um ponto de Focus, o mago consegue gerar pequenas ventanias, suficientes para mover uma chave ou frasco. Um mago poderoso pode voar, ou mesmo arremessar uma pessoa com a força de um pequeno furacão, ou desviar objetos arremessados contra ele, com uma barreira circular de vento. Ao mesmo tempo, pode ordenar o ar a levar uma mensagem para um aliado distante.

Existem rumores de magos de Infernun muito poderosos, especialistas em Ar, que constroem suas torres e castelos sobre as núvens.

Entender Ar

1 Saber de onde uma corrente de ar está vindo. Maior sensibilidade às correntes de ar e direção dos ventos.

2 Sentir uma propriedade do ar (se ele é venenoso, por exemplo). Olfato mais aguçado.

3 Sentir possíveis rotas que o Ar tomou até chegar ao mago. Identificar um cheiro próximo com certa precisão (desde que se conheça o cheiro).

4 O mago pode passar mensagens a até 100m de distância sem outras pessoas escutarem. Pode sentir vibrações ou mudanças no ar, tais como uma pessoa se movendo, vozes, etc.. em um raio de 3m.

5 Identificar um cheiro distante.

6 Pode enxergar em fumaça, névoa ou outra manifestação do ar. Você pode escutar as palavras ditas por alguém a até 200m de distância, em quaisquer condições, ou passar mensagens para uma pessoa sem que outras escutem.

8 Pode escutar as palavras de alguém a até 500m. O mago pode saber com precisão qual vai ser o clima no dia seguinte.

10 O mago pode se mover na escuridão sem medo de esbarrar em objetos, utilizando o ar para "sentir" os objetos dentro de um salão. O mago pode passar mensagens para uma pessoa a até 1.000m de distância. O mago pode conversar com o ar, embora ele seja distraído e de memória curta.

12 O mago pode passar mensagens para uma pessoa a uma distância de 10km para uma outra pessoa, em quaisquer condições.

Criar Ar

1 Ar suficiente para encher um balão de festas.

2 Cria ar para encher uma caixa. Pode formar pequenas névoas. Pode anular um cheiro, ou criar um.

3 Cria uma pequena brisa, suficiente para apagar algumas velas, ou uma pequena chama.

4 Cria ar suficiente para encher um barril. Cria um jato de ar dos dedos do mago, com força suficiente para afastar pequenos animais ou apagar pequenas chamas.

6 Cria uma brisa em uma pequena sala, suficiente para manter o ar respirável. Pode alterar o cheiro do ar (rosas, esterco, vinagre, etc..). Pode criar uma pequena ventania.

8 Pode criar uma ventania, com força suficiente para empurrar um homem ou afastar e atrapalhar arqueiros. Pode criar uma cortina de vento. Pode criar objetos de ar sólido, que têm Índice de Proteção de Força iguais a 8d.

10 Pode criar um vendaval de força estupenda, capaz de arrancar árvores do chão, ou vento suficiente para mover nuvens no céu. Pode criar espaços de ar sólido, com Índice de Proteção igual a 10 e Força igual a 10d, suficientes para carregar várias pessoas.

12 Furacão, com Força 12d.

Controlar Ar

1 Controla uma pequena corrente de ar.

2 Cria um pequeno círculo de ar, suficiente para afastar e impedir a entrada de insetos.

3 Aumenta ou diminui a voz de alguém. Pode controlar um vento para varrer poeira. Pode gerar um efeito parecido com o de um aspirador de pó, com Força igual a 3d.

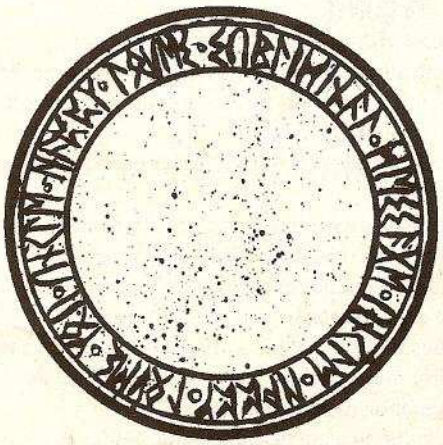
4 Pára ou começa uma brisa. Controla uma pequena quantidade de ar. Cria um estalo seco que pode deixar uma pessoa surda por alguns minutos, caso ela falhe em um teste de CON contra 2d.

6 Cria barulhos ou sons estranhos. Pode criar um redemoinho ou pequeno tufão. Pode ampliar sons ou diminuí-los.

8 Cria um círculo de ventos ao redor do mago, com força suficiente para afastar pessoas. Pode criar uma nuvem de ar que possibilita ao mago voar com velocidade de até 20km/h. O mago pode roubar as palavras de uma pessoa, guardando-as em um frasco.

10 Pode criar uma nuvem de ar, que possibilita ao mago voar com uma velocidade de até 40km/h.

12 Pode formar uma tempestade (em cerca de uma hora). A força da tempestade depende das nuvens disponíveis. Permite ao mago voar com 180km/h de velocidade.



Terra

A força bruta, o terremoto, a destruição. O mago da terra possui o poder supremo sobre o solo e as pedras que o compõem. Geralmente carregam consigo dezenas de talismãs com diversos tipos de pedras e gemas diferentes, para se lembrar da origem de seu poder.

Com um ponto de Focus, o mago é capaz de endurecer sua pele um pouco, formar pequenas mãos ou tentáculos, ou criar uma fina parede de pedra. Magos mais poderosos podem erguer muralhas, revestir suas próprias peles de pedra ou criar mãos de terra do tamanho de um homem, cobrir um homem de pedra e aprisioná-lo como uma estátua.

A terra criada com magia espontânea dura cerca três minutos (3d6 rodadas), dissolvendo-se em seguida, a menos que o mago armazene nela pontos de magia.

Entender Terra

1 Pode saber que tipo de pedra está segurando (se já conhece aquele tipo de pedra).

2 O mago pode sentir a presença de determinado tipo de pedra, areia ou mineral nas proximidades.

3 Pode "sentir" alguém andando sobre a terra em um raio de 3 metros. Pode escutar o que está acontecendo em uma sala através de uma parede de pedra.

4 Determina a idade aproximada (com 10% de erro) de um objeto de pedra ou mineral.

6 O mago pode sentir se um terreno é ou não firme, rachaduras em um prédio ou falhas em sua estrutura. Pode detectar pontos fracos em vigas, etc.

8 O mago pode "enxergar" pegadas deixadas em terra ou pedra. Pode ver com clareza pegadas deixadas na areia ou poeira. Pode determinar a idade exata de uma pedra ou mineral. O mago consegue enxergar nervuras em uma parede, determinando o ponto mais fraco da estrutura.

10 Conversar com a terra ou pedras (até mesmo estátuas). A terra gosta de falar, mas possui uma versão muito limitada no que diz respeito a movimentos.

12 O mago pode tocar a terra e sentir pessoas ou animais caminhando sobre ela, em um raio de 500m

Criar Terra

1 Criar terra, pedras ou barro suficiente para encher um copo.

2 Cria terra, poeira, barro, vidro ou pedra suficientes para encher uma pequena caixa.

3 Cria poeira no chão para cobrir uma pequena área. Pode criar um tijolo.

4 Terra suficiente para encher um barril. Pode criar um bocado de poeira. Pode explodir uma pedra do tamanho de um punho, causando uma explosão de 1d6 em 1m de raio

6 Pode cobrir uma pessoa de terra, ou criar uma pedra que pode ser arremessada pelo mago, e se tocar em alguma coisa, explode causando 3d6 de dano em 3m de raio.

8 Cria uma parede de terra, com até 2m de altura por 5m de comprimento. Pode criar uma chuva de terra ou de poeira em uma área de 5x5m.

10 Cria terra suficiente para gerar um deslizamento. Pode criar uma parede de pedra ou terra com 2m de altura e até 10m de comprimento.

12 O mago pode criar um pequeno terremoto, derrubar casas e enfraquecer alicerces.

Controlar Terra

1 Pode cravar seus dedos na terra, sem fazer força para isso, ou afundar e prender muito melhor um prego ou gancho de escaladas.

2 Transforma terra em pedra, ou poeira em barro. Pode fazer uma ponta de barro ficar afiada como uma faca, causando 2d de dano.

3 Pode moldar um pedaço de barro em uma ferramenta mais dura, como uma clava. pode amolecer um tijolo. Pode manipular cerâmica e objetos feitos com material cerâmico.

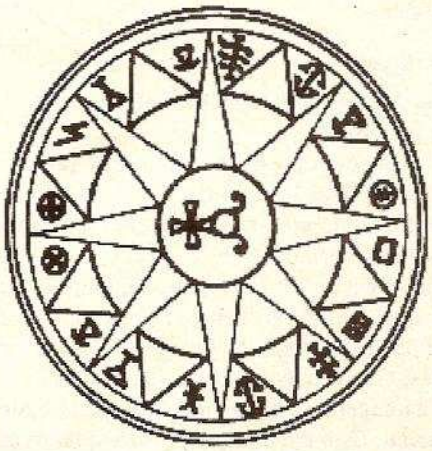
4 Transforma pedra em uma versão de barro. Pode criar punhos ou tentáculos de terra com até 1m de comprimento e Força 4d. Pode revestir os braços do mago com pedra, dando a ele Índice de Proteção 4 e um bônus de +4 em Força. Pode explodir uma janela de vidro, causando 4d de dano a todas as pessoas próximas à vidraça.

6 Pode fazer lama ficar rígida como pedra, com Força 6d, em uma área igual a 2x2m. Pode aumentar em 6 a Força do mago. Pode criar uma dezena de pequenas mãos que seguram uma vítima com Força equivalente a 6d. Amolece pedra como se fosse barro.

8 Pode criar uma prisão de pedra que envolve a vítima, com Força 4d e PVs iguais aos do mago. Pode criar braços de pedra, ou mesmo moldar a terra na forma de uma estátua com força 4d e Índice de Proteção 8. Transforma pedra em areia. Pode liquefazer um pedaço de vidro.

10 Abre uma vala na terra com até 3m de profundidade. Pode criar uma estátua do tamanho de um homem, ou movê-la. Pode prender uma pessoa em um casulo de terra.

12 O mago pode escavar a terra, criando buracos com 3m de diâmetro e até 10m de comprimento.



Luz

A magia relacionada à luz e a claridade é também a chamada magia angelical. É claro que o corte perfeito e liso dos cristais e a força destrutiva dos trovões não podem ser chamadas de angelicais, mas os magos devotados à luz geralmente possuem uma índole boa. Geralmente.

A luz também é a força criadora das ilusões, mas a ilusão fantasmagórica, pois apesar das imagens possuírem luz e contorno, falta-lhe a sombra para delimitar os volumes. A luz também controla as faíscas, brilhos e luminescências, bem como o clarão cegante do Sol. Com um ponto de Focus um mago consegue gerar luzes, brilhos ou auras. Um mago com mais poder consegue apagar sua imagem em um espelho, criar pequenas ilusões e distorcer a luz. Um mago muito poderoso pode chegar até a ficar invisível.

Conforme vão adquirindo maiores poderes, os magos especialistas em Luz começam a enxergar nosso mundo de uma maneira completamente diferente. Alguém que use poderes místicos para enxergar através dos olhos destes magos certamente verá o mundo de uma forma caleidoscópica (que para o Mago especialista em Luz, será uma coisa natural).

Entender Luz

1 Visão 20/20.

2 Detectar ilusões de ótica e truques de prestidigitadores.

3 Pode perceber detalhes observando atentamente um objeto ou pessoa.

4 O mago pode enxergar através de clarões de luz e ver pessoas invisíveis. Pode enxergar através de ilusões.

6 O mago pode alterar a percepção da luz, ver com maior clareza eventos distantes (como se estivesse usando binóculos ou luneta). O mago pode tornar o invisível visível. Congelar uma cena em seus olhos.

8 O mago é capaz de enxergar imagens de pessoas e objetos que estiveram em uma sala, até 1 hora atrás. O mago é capaz de enxergar através de paredes com até 1m de espessura. Pode enxergar detalhes semelhante a um microscópio ótico, ou a uma luneta com 100x de ampliação.

10 Consegue enxergar Arcádia, ou mesmo Spiritum, seguindo sua luz residual.

12 O mago pode enxergar imagens do passado de até 1 semana atrás.

Criar Luz

1 Cria uma luz no dedo do mago, suficiente para leitura de mapas ou painéis.

2 Cria um pequeno feixe de luz, uma aura, faíscas ou outras pequenas manifestações de luz.

3 Cria um facho de luz das palmas do mago semelhante a uma pequena lanterna.

4 Cria uma imagem, sem som, do tamanho aproximado de um barril. Pode criar um facho de luz como uma lanterna. Pode criar pequenos focos de luz que se movimentam como vaga-lumes. Cria pequenas faíscas luminosas.

6 Cria uma imagem, sem som nem movimento, do tamanho de um homem. Cria um clarão tão forte quanto uma explosão. Uma pessoa pode ficar cega temporariamente, ou mesmo permanentemente. Cria uma bola de luz. Pode criar uma aura ao redor de uma pessoa ou objeto.

8 Cria uma imagem com movimento, até o tamanho máximo de um homem.

10 Cria uma imagem quase real de uma pessoa. O mago pode criar uma serpente de luz.

12 Clarão supernova. Um brilho das mãos do mago cega todos em um raio de 10m.

Controlar Luz

1 Pode fazer pequenos truques de prestidigitação.

2 Pode mudar cores de objetos, ou afetar outras propriedades. Tornar um pequeno objeto invisível. Pode fazer um objeto parecer alguns centímetros de onde realmente está.

3 "Mão mais rápidas que a vista."

4 Pode alterar levemente a imagem do rosto de uma pessoa (mas, se alguém tocar o rosto, saberá que é uma ilusão). Pode distorcer os sentidos da visão de uma pessoa. O mago pode alterar a percepção de uma pessoa ou objeto.

6 Pode fazer uma pessoa ficar invisível se estiver imóvel. (ela ainda possui reflexo em um espelho). Pode "borrar" a imagem de uma pessoa.

8 Pode alterar a aparência de uma pessoa, ou o reflexo em um espelho. Pode deixar um objeto transparente. Pode fazer duas pessoas ficarem invisíveis, ou uma pessoa ficar invisível e se mover. Pode fazer sua imagem não aparecer em filmes de vídeo ou fotografias.

10 Pode alterar uma sala inteira. O mago consegue amplificar as sensações de uma pessoa, de modo que tudo pareça diferente (mais assustador, mais romântico...). Pode deixar uma pessoa completamente invisível (sem reflexos nem sombra). Pode dobrar a luz.

12 Pode alterar completamente a percepção das pessoas, em relação ao ambiente em até 10 x 10m. Pode mover a imagem de uma casa em até 10m. Pode fazer um facho de luz assumir qualquer formato.

Trevas

Como o próprio nome indica, o Caminho das Trevas trabalha com as sombras e com a escuridão. Os magos tenebrosos, como são conhecidos os magos especialistas no caminho das trevas, dedicam-se ao estudo das forças que regem a escuridão. Alguns deles chegaram ao ponto de procurarem demônios e outras criaturas para aprender mais sobre a noite. Muitos dos magos que estudam este caminho não são mais humanos, se tornaram vampiros, anjos caídos ou demônios das sombras.

Alguns níveis de Focus deste Caminho lidam com os rastros de Tenebras, o Plano Morto. Conta-se que quando Tenebras se dissolveu, seus últimos habitantes criaram uma área de escuridão total dentro do universo conhecido. O Caminho das Trevas surgiu por causa deste semi-plano de escuridão.

Magos muito poderosos especialistas em trevas costumam construir seus castelos nesta área de Spiritum, onde tem a certeza de não serão incomodados por anjos ou outras criaturas de Paradísia e da Terra.

Com um ponto de Focus, o mago é capaz de manipular a própria sombra, ou a de outras pessoas, misturar-se na escuridão, enxergar no escuro. Um mago muito poderoso pode prender seus inimigos em uma prisão de escuridão eterna, animar as sombras como se fossem guerreiros, literalmente mesclar-se nas sombras.

Entender Trevas

1 Enxerga bem melhor no escuro. Se adapta muito mais rápido à falta de luz.

2 Pode enxergar no escuro, até 15m.

3 O mago consegue se esconder com muita facilidade em ambientes escuros.

4 O mago consegue se mesclar parcialmente às trevas, tornando-se quase invisível nas sombras.

6 Enxergar normalmente na mais completa escuridão.

8 Mesclar-se as sombras, tornando seu corpo tão escuro e intangível quanto uma sombra.

10 O mago consegue tocar o plano de Tenebras, e mesclar-se às sombras que existam ao seu redor, sendo capaz de literalmente se "teleportar" a uma distância de até 10m. O mago pode se tornar literalmente uma sombra, arrastando-se pelas paredes e passando por pequenas frestas (esta é uma forma que recebe dano de fontes luminosas, sendo, portanto, um pouco arriscada para o mago).

12 O mago consegue tocar o reino escuro de Spiritum, penetrar na escuridão, sendo capaz de se "teleportar" até outro ponto imerso em sombras, cerca de 100m distante. O mago pode enxergar na escuridão total, mesmo que esta seja criada pelo Caminho das Trevas.

Criar Trevas

1 O mago é capaz de mudar um pouco a forma de sua sombra, tornando-a mais agressiva, afastada, etc.. Pode fazer seu rosto ficar mais sombrio.

2 O mago é capaz de aumentar o tamanho de uma sombra, ou até mesmo dobrar seu tamanho.

3 Pode aumentar a intensidade de uma sombra, fazendo-a ficar mais escura do que deveria.

4 O mago consegue expandir as sombras geradas por um objeto. O mago consegue criar uma área de escuridão tão densa quanto a tinta nanquim...

6 O mago consegue quadruplicar de tamanho sua própria sombra. Pode deixar seu rosto totalmente coberto. Pode envolver uma pessoa em um casulo de escuridão.

8 Cria trevas suficientes para escurecer uma sala.

10 Trevas suficientes para escurecer uma área igual a 10x10m, ou para deixar uma área de 3x3m escura como nanquim.

12 Escurecer uma área igual a 20x20m, ou deixar em total escuridão uma área de 10x10m.

Controlar Trevas

O controle das trevas só pode ser feito se houver escuridão suficiente para a realização da magia, caso contrário, o efeito gerado será enfraquecido pela luz.

1 O mago consegue fazer truques com as mãos e uma vela (formas bastante complexas).

2 O mago consegue controlar sua sombra, fazendo movimentos simples ou tornando-a assustadora. Pode mover coisas reais utilizando sombras, com força suficiente para mover 20kg (Força 2d).

3 Pode fazer a escuridão sólida, com Força igual a 3d.

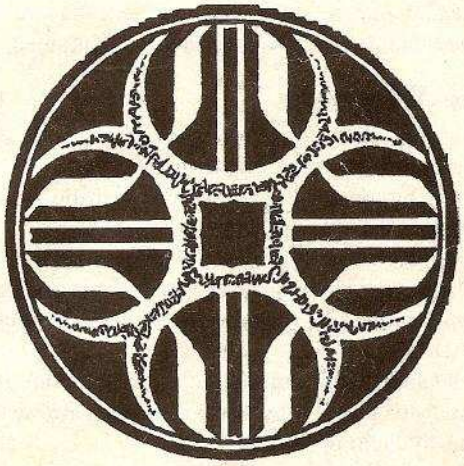
4 O mago consegue arrastar a escuridão para seu corpo, tornando-se mais forte. O mago recebe um bônus de +4 para Força. Pode criar tentáculos de sombra com FR igual a 4d6

6 O mago consegue criar tentáculos, imagens ou mesmo guerreiros feitos de trevas, com força capaz de jogar longe um ser humano (3d6). Pode criar feixes de trevas.

8 Envolver uma pessoa em um casulo de trevas tão escuro quanto tinta. Pode fechar este casulo com Força equivalente a 4d6.

10 Pode "solidificar" as trevas, envolvendo uma área equivalente a 5x5m. Pode permanecer dentro da área escura de Spiritum.

12 O mago pode arrastar uma pessoa consigo para o reino de escuridão total, criado pelo próprio mago, dentro de Spiritum.



Plantas

Como o próprio nome indica, esse caminho trabalha com as plantas e com as formas de vida dependentes da clorofila. O reino vegetal é muito vasto e muito complexo. Na Idade Média, os druidas eram especialistas nos Caminhos da Vida, e tais ensinamentos foram sendo transmitidos através dos tempos. Algumas pessoas com capacidade de curas possuem este dom (às vezes, sem saber).

Com um ponto de Focus, o mago é capaz de manipular e controlar a grama e alguns pequenos arbustos, Um mago mais poderoso pode derrubar um carvalho com um gesto, ou criar cipós a partir de sementes apenas em alguns segundos, para aprisionar seus inimigos.

Assim como os outros Caminhos da Vida, as plantas criadas com este caminho apodrecem, morrem e viram cinzas em alguns minutos, a não ser que o mago aprisione 1 ponto de magia na planta, o que a manterá viva enquanto o ponto de magia ficar armazenado nela. O Ponto pode ser retirado quando o mago desejar, e a planta morrerá em uma hora.

Entender Plantas

1 Saber qual é o gosto exato de uma fruta ou cheiro de uma planta pelo toque.

2 Sentir uma propriedade de uma planta (se é venenosa, se é frutífera, o tipo...). Saber com exatidão que tipo de planta o mago está tocando.

3 O mago se orienta melhor na floresta (não se perde).

4 Intuição na floresta. Permite ao mago saber intuitivamente como aproveitar melhor uma área da floresta sem causar danos ao meio ambiente.

6 Permite ao mago conseguir encontrar um determinado tipo de planta que ele procura em uma floresta. O mago precisa ter um exemplar da planta em mãos. A floresta transmite sinais para o mago de onde estará a planta que ele possui. Perceber diferenças nas plantas dentro de um círculo de 10m.

8 Conversar com plantas e árvores. Plantas tendem a ter problemas em descrever ações que impliquem em movimento.

10 Permite ao mago saber a localização exata de todo um tipo de madeira ou planta próxima a ele (isso inclui flechas e outros objetos de madeira arremessados contra ele).

12 Permite ao mago conversar com o Parlamento da Árvores, um conselho que se reúne uma vez a cada década, para discutir problemas que dizem respeito à Natureza.

Criar Plantas

1 Seleciona os melhores grãos de um punhado de sementes.

2 Pode cria uma pequena planta ou uma fruta.

3 Cria um buquê de flores, ou um punhado de frutas de qualquer tipo que o mago conheça.

4 Cria uma árvore ou arbusto com cerca de 1,5m de altura.

6 Pode encher uma pequena sala (3x3m) com árvores, arbustos ou mato. Cria cipós fortes o suficiente para segurar vários homens (FR 6d)

8 Pode levantar uma muralha de espinhos, com até 2m de altura por 5 de largura. Cria uma árvore com até 3m de altura, ou um cesto cheio de frutas.

10 Cria uma barreira de lanças naturais, ou plantas venenosas. Cria uma gigantesca vênus papa-mosca (planta carnívora) com 2m de altura. Cobre uma superfície com limo.

12 O mago consegue armazenar 1 ponto de magia em uma plantação, e ela renderá frutos ou vegetais saudáveis em abundância. Esta magia era realizada pelos druidas no solstício de cada ano.

Controlar Plantas

O controle das plantas e vegetais só pode ser feito se existirem vegetais e plantas suficientes para a realização da magia, caso contrário, o efeito gerado será mais fraco do que o esperado.

1 Muda a cor de uma flor ou planta.

2 Transforma um cajado, planta ou arbusto em outra espécie, ou muda sua forma. Pode criar espinhos afiados como navalhas em qualquer superfície de madeira que o mago toque. Pode mudar a forma, gosto, cor ou textura de uma planta, fruta ou folha.

3 Pode endurecer ou amolecer o caule e raízes de uma planta. Faz um arbusto se mover, ou um galho sacudir.

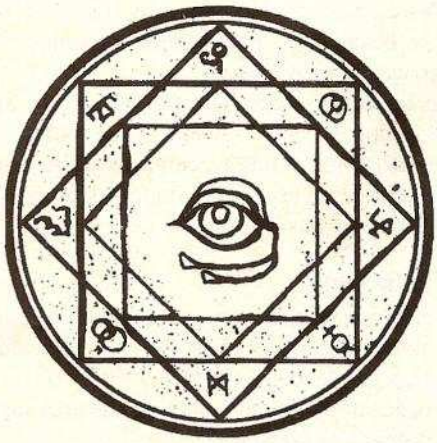
4 Muda a forma, cor ou textura de qualquer árvore com até 1,5m de altura.

6 Faz um objeto de madeira se contorcer, dobrar-se ou mesmo se partir. Pode fazer uma árvore se torcer em uma posição incomum.

8 Transformar uma corda em madeira de lei. Estraçalhar um cajado, fazendo dúzias de farpas voarem na direção de uma vítima (dano 1 PV por farpa). Pode deixar o tronco de uma árvore tão resistente quanto ferro, ou tão mole quanto massa de modelar.

10 Mudar a forma de uma árvore com até 3m de altura.

12 Animar uma árvore. Alguns dizem que antes da chegada da razão, e do desaparecimento das fadas, todas as árvores eram animadas de uma maneira ou outra. Algumas até falavam.



Animais

O caminho da vida animal lida com animais irracionais. Espécies mais comuns podem ser conjuradas, controladas ou compreendidas. Animais raros são mais difíceis de serem afetados por este caminho. Os animais conjurados por este caminho não possuem uma alma, desaparecendo em poucos minutos. Para manter um animal vivo e na terra, o mago deve deixar um ponto de magia armazenado neste animal (este ponto de magia pode ser dissolvido pelo mago que realizou a magia a qualquer momento). Existe uma variação deste caminho, aplicada somente a insetos.

Habilidades específicas de um animal podem ter o pré-requisito de outro. Para criar uma cobra venenosa, o mago ter Criar Animal/Água/Trevas. Para criar um peixe, precisa ter Animal/Água; para um pássaro, Animal/Ar; para uma minhoca gigante, Animal/Terra, etc.

Entender Animais

1 Deixa a pessoa mais simpática aos animais (afasta um pouco o medo deles).

2 Permite ao mago sentir o estado de espírito de um animal (cansado, com fome, alegre, etc.). O mago é capaz de identificar o tipo de animal cuja parte está segurando.

3 O mago é capaz de identificar um animal por um plo ou pedaço de couro (desde que conheça o tipo de animal).

4 Sentir a presença de um animal de determinado tipo na região. Sentir a direção do animal mais próximo de determinada espécie.

6 Conversar com animais, entender o significado de seus gestos e movimentos. O mago é capaz de enxergar através dos olhos de um animal que carregue uma ligação arcana do mago (uma coleira especialmente confeccionada, por exemplo).

8 O mago é capaz de tocar a cabeça de um animal e compreender o que aconteceu com ele durante as últimas horas (quanto mais distante do homem, mais difícil e confusas as imagens se tornam).

10 Falar a língua dos animais, e interpretar o que eles querem dizer ao mago. O mago pode escutar através dos ouvidos de um animal ou cheirar através de suas narinas (se ele os tiver).

12 O mago é capaz de enxergar através dos olhos de diversos animais simultaneamente, ou em turnos, para vasculhar um local em pouco tempo (requer concentração absoluta).

Criar Animais

1 Cria alguns insetos.

2 Cria pele de cordeiro, um pedaço de couro cru, ou outra pele animal. Pode destruir o pêlo de um animal, ou fazê-lo coçar, etc.

3 Pode criar um pedaço grande de couro, ou pele de qualquer animal que o mago conheça.

4 Cria carne suficiente para alimentar 2 pessoas.

6 Cria, ou conjura um rato, ou um enxame de pequenos insetos, ou os destrói (dano 1d). Copia uma habilidade de um animal (o pulo de um gato, a teia de uma aranha...).

8 Cria um gato, cachorro, ou animal de tamanho similar, ou os destrói (dano 2d). Realmente tira um coelho de dentro de uma cartola, ou várias pombas de um lenço.

10 Cria um dobberman, cabrito, ou criatura de tamanho similar, ou os destrói (dano dD).

12 Cria um cavalo, leão, zebra ou outra criatura de tamanho similar. Estas criaturas armazenam 2 pontos de magia para se manterem neste plano. Molda dois ou mais animais do tamanho de um dobberman em uma "criatura".

Controlar Animais

O controle pode incluir o chamado de tais criaturas, quando a situação permitir. Animais não são criaturas mutáveis, e o uso deste caminho aliado aos caminhos elementais podem eventualmente alterar para sempre a forma de um animal, ou até mesmo matá-lo.

1 Altera o gosto de um pedaço de carne.

2 Transforma carne crua em vermes. Altera o sabor, cheiro, textura de um pedaço de carne crua.

3 Altera uma característica física do animal (cor dos olhos, pêlo, manchas...)

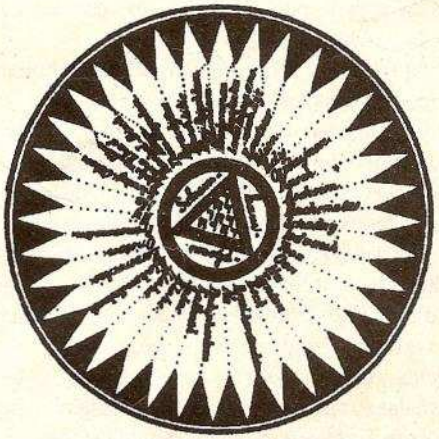
4 Altera uma característica de um animal (dentes mais fortes, suas garras, deforma o rosto, altera o cheiro). Pode fazer um animal aumentar ou diminuir em 50% seu tamanho, peso, etc.

6 Controla ou conjura um rato, ou um enxame de pequenos insetos. Pode alterar fisicamente um animal em até 100% para mais ou 50% para menos. Faz um animal ficar com um medo incontrolável do mago. Mantém o controle físico total de um animal pequeno.

8 Controla uma ninhada de ratos, ou uma criatura do tamanho de um gato ou cachorro. Pode aumentar os insetos em um enxame em até 3 vezes o tamanho de cada um. Pode "purificar" um animal, fazendo com que ele adquira as melhores características de sua raça (a visão perfeita, uma corrida melhor, olfato apurado, etc.).

10 Altera um animal para o seu "lado negro", transformando-o em uma besta assassina (precisa possuir Entender Animais para poder controlá-la depois desta modificação).

12 Transforma um animal do tamanho de um leão em uma forma semi-humana. Um animal retém 2 pontos de magia enquanto ficar nesta forma. Ajustes de dano e Força ficam a cargo do Mestre.



Humanos

Talvez um dos mais importantes caminhos de magia, lida com os seres humanos, suas formas, seus desejos, suas emoções. Muitos magos se especializam na mente humana, adquirindo conhecimentos de Spiritum para melhor balancear os aspectos racionais/ emocionais do ser humano.
Observação: Caso a vítima não queira, ou não saiba que o mago esteja usando este Caminho nela, ela tem direito a um teste de WILL para negar os efeitos desta magia. Pessoas voluntárias, ou dominadas não tem direito a teste.

Entender Humanos

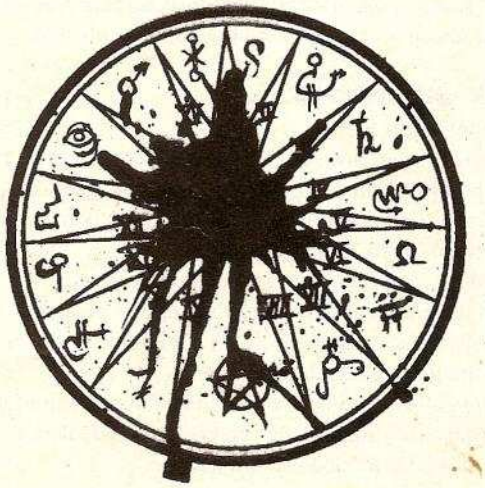
1 O mago pode aumentar seu conhecimento básico sobre uma pessoa que nunca viu antes, avaliando suas reações (aumentando suas chances de uma conquista em um bar)
2 O mago é capaz de obter informações básicas sobre uma pessoa, por exemplo, cor de cabelo, idade, altura exata, peso. Pode saber se uma pessoa está com algum tipo de doença (com concentração).
3 O mago pode saber um ponto fraco de uma pessoa, ou o ponto forte.
4 O mago sente as emoções básicas que uma pessoa naquele momento: angústia, medo, alegria, tristeza, etc. Pode sentir se a pessoa está com dores em alguma parte do corpo, etc
6 Compreender uma língua estrangeira, com alguém que esteja comunicando direto com o mago (não inclui aprender a língua, somente entender o que a pessoa quer dizer). Permite ao mago entender os sinais sutis que uma pessoa passa por meio de gestos (e descobrir se ela está mentindo, por exemplo). Decifrar e interpretar corretamente uma caligrafia.
8 Compreender uma língua estrangeira, observando a conversa de outras pessoas. Entender uma linguagem de sinais. O mago pode modificar os sentimentos de uma pessoa. O mago pode ler os pensamentos superficiais de uma pessoa.
10 Determina a localização de uma pessoa que o mago conheça, até 1km. O mago pode alterar radicalmente os sentimentos de uma vítima. Permite ao mago ler os pensamentos profundos de uma pessoa, ou investigar a memória de uma pessoa que possa tocar.
12 Determina a localização de uma pessoa, até 10km de distância. O mago pode enxergar através dos olhos de alguém, ou até mesmo falar através da boca de outra pessoa.

Criar Humanos

1 Pode alterar pequenas características (cor dos olhos, cor ou tamanho das unhas, etc.)
2 Pode modificar uma pequena parte de um ser humano (formato do nariz, cor dos cabelos, formato dos dedos, etc.).
3 Pode remover manchas e pintas, ou apagar cicatrizes por um período de tempo.Pode crescer suas unhas até 5cm.
4 Pode distorcer ou deformar a pele do rosto de uma pessoa, pode mudar discretamente a face de uma pessoa. Previne o apodrecimento de um cadáver (um ponto de magia armazenado)
6 Pode alterar bastante as feições de uma pessoa, de forma a imitar uma outra com 75% de igualdade (valor base, pode ser aumentada com uso correto de sombras, maquiagem, etc.).
8 Pode deixar uma pessoa mais forte, mais ágil, pode criar unhas afiadas, mudar o formato dos dentes, Pode alterar o peso e a altura de uma pessoa. É a base para qualquer mudança corporal envolvendo outros caminhos no corpo do próprio mago.
10 Pode moldar a carne humana em pequenos pedaços como se fosse argila, Pode mudar o formato de ossos e músculos apenas puxando e torcendo-os. Pode criar um homúnculo (uma criatura disforme de 10cm de altura que sai da boca do mago, e o obedece cegamente. Veja mais sobre homúnculos no capitulo referente a criaturas).
12 Cria um clone distorcido de você mesmo, ou de outra pessoa. Clones irão se dissolver em alguns minutos, a menos que o mago armazene 3 pontos de magia nele, são criados como formas animadas sem inteligências, capazes de obedecer ordens simples, mas incapazes de terem iniciativa própria. Pode moldar a carne humana como se fosse argila.

Controlar Humanos

Também chamado de Dominar, ou dominação,este é o caminho da mente dos humanos.
1 Hipnotismo básico com relógio ou pêndulo.
2 Pode aumentar a resistência de uma pessoa a dor, frio ou calor intenso, etc.
3 Pode fazer uma pessoa acreditar em alguma coisa durante um curto espaço de tempo (por exemplo, que o gosto de uma cebola é igual da maçã).
4 Comando. O mago pode gritar uma ordem para uma pessoa, e ela (caso falhe o teste de WILL) obedecerá ao mago.
6 Pode controlar uma pessoa mentalmente. Para isto, deve poder olhar nos olhos da vítima. O controle dura apenas alguns segundos, o suficiente para uma ou duas frases de comando.
8 Permite ao mago implantar uma sugestão no subconsciente da vítima. Aumenta ou diminui o senso de equilíbrio de uma pessoa. Pode conferir até 1D de resistência à dor (+1d6 PVs temporários)
10 Controle de uma pessoa apenas pelo toque. Esta pessoa pode ficar sob o controle do mago por até uma hora, e tem direito a um teste de WILL a cada hora. O mago pode criar uma aura de paz e tranqüilidade em volta de sua pessoa.
12 Mantêm o controle de até 5 pessoas ao mesmo tempo, ou de uma pessoa através do toque. Cada pessoa tem o direito a um teste difícil de WILL para resistir. O controle sobre uma só pessoa se faz com muito mais intensidade. Teste de WILL apenas em crítico.



Spiritum

O caminho das almas e espíritos. É este caminho que anima os elementais, manipula o lado emocional de uma pessoa, mexe com a paixão e o ódio, e se comunica com espíritos e fantasmas. Um dos caminhos mais perigosos e difíceis de serem controlados, mas sem dúvida nenhuma, um dos mais poderosos.

Um mago que converse com um espírito contra a vontade deste, não é capaz de importuná-lo novamente por 7 dias. Após este tempo, o mago pode tentar localizar novamente este espírito e lhe fazer novamente 3 perguntas. Outro mago diferente pode fazer perguntas ao espírito antes deste tempo.

Entender Espíritos

Todos os humanos possuem espíritos, apesar deles estarem mais protegidos do mago devido ao invólucro de carne. Ainda assim o mago consegue captar nuances do estado de espírito de uma pessoa, dos sentimentos desta, entre outras coisas.

1 O mago pode sentir "um arrepio" na presença de espíritos.

2 Permite ao mago sentir a presença de espíritos nas redondezas (na mesma sala, ou em um círculo com 5m de raio. O mago não é capaz de identificar que tipo de espírito se encontra presente. O mago pode, tocando os olhos de um cadáver, observar a última imagem que o olho do morto viu.

3 Urim e Tumim. Duas pedras, branca e preta. Respondem uma vez por semana uma pergunta de sim ou não, pegando dentro do saco sem ver, uma das pedras.

4 Oui-Ja, comunicação básica com espíritos. O mago pode escutar um espírito que queira por vontade própria se comunicar com o mago. O mago se fazer ser percebido por um espírito.

6 Conversar com os mortos. O mago é capaz de fazer 3 perguntas a uma pessoa que esteja morta a até um mês e um dia, mas nada garante que o morto responderá corretamente às perguntas. As perguntas devem ser respondidas com "Sim, não, Irrelevante". Leitura de auras.

8 Mediunidade. Perguntas mais complexas podem ser feitas a um espírito (ainda são 3 perguntas). O mago pode enxergar um cordão prateado, e seguir um espírito até o local onde se encontre no plano Astral. Permite ao mago obter as impressões espirituais de um objeto que esteja segurando.

10 Permite ao mago visualizar um espírito, ou conversar com um espirito superior. O mago pode saber se um espírito baixo está falando a verdade ou não.

12 Permite ao mago entrar em sintonia com Spiritum, e enxergar dentro do mundo espiritual. O mago pode contactar alguém que esteja morto há até um ano e um dia. Permite ao mago saber o estado exato de determinada alma.

Criar Espíritos

Este caminho normalmente funciona em conjunto com os caminhos elementais ou com os caminhos da Vida. Criar espíritos também é o caminho da conjuração de espíritos, visto que as formas de Spiritum não podem ser criadas ou destruídas. Ë comumente citada com invocar espíritos.

1 "Brincadeira do copo."

2 Conjura um pequeno espírito .

3 Chama um pequeno vento espiritual, capaz de pequenos truques como apagar velas, mexer objetos e criar pequenos sons.

4 Conjura o espírito de um animal, ou um pequeno espírito capaz de animar um homúnculo, ou um elemental de 4d.

6 O suficiente para o mago conjurar um espírito humano qualquer, para habitar um corpo sem alma, ou um elemental 3d.

8 Caso o mago tenha uma conexão arcana com uma pessoa morta, ele será capaz de conjurá-la (mas nada garante que o espírito irá obedecê-lo). Esta magia não funciona caso o espírito já tenha reencarnado, ou se estiver mais afastado do que a segunda esfera. Permite ao mago criar um grande elemental, com 4d.

10 Permite ao mago saber a localização aproximada de um espírito no reino de Spiritum, caso ele esteja entre as 3 primeiras esferas. O mago é capaz de aprisionar um espírito, se possuir os conhecimentos necessários.

12 Permite ao mago sentir a presença de um espírito que ele já conheça, mesmo que este espírito tenha reencarnado em outro corpo na Terra. Pode trazer um espírito de Spiritum para a Terra, e deixá-lo aqui por um mês e um dia.

Controlar Espíritos

O espírito pode fazer um teste de WILL para evitar a dominação por parte do mago. Em muitos casos, o espírito pode ficar muito furioso com esta tentativa, e atacar o mago (se ele tiver o acesso a Terra). Em alguns casos, a sugestão é tão sutil que dispensa o teste de WILL.

1 Pode ajudar a acalmar um espírito.

2 O mago é capaz de comandar pequenos espíritos de animais, ou criar pequenos efeitos poltergeist.

3 O mago é capaz de entender uma emoção básica de um espírito.

4 Permite ao mago controlar um elemental de até 3d. Permite ao mago convocar uma fada.

6 O mago consegue controlar um espírito de até 4d. Permite ao mago convocar um elemental maior (duendes, ondinas, silfos ou salamandras).

8 O mago consegue controlar as ações de um espírito de até 8d, ou acalmar um espírito irado.

10 Permite ao mago segurar e recolher o cordão de prata de um espírito vivo, forçando um espírito de volta ao corpo.

12 O mago pode controlar os maiores elementais.

Arkanun

O caminho dos demônios. Poucos magos independentes escolhem este caminho, pois a vingança das criaturas de Arkanun e Infernun é muito pesada para se suportar sozinho. Este caminho permite ao mago contactar as criaturas de Arkanun, conjurá-las e até (com sorte) fazê-las obedecer ao mago. É altamente aconselhável ao mago o conhecimento de círculos de proteção e evocação.

Entender Arkanun

1 O mago sente um "arrepio" na presença de um demônio de Arkanun. Pode sentir a presença de objetos de Arkanun
2 O mago é capaz de sentir a presença de demônios ou objetos de Arkanun em um círculo de 10m.
3 O mago consegue sentir uma característica básica de um demônio ou objeto de Arkanun que ele toque.
4 O mago consegue sentir a presença de demônios em um círculo de até 100m
6 Permite ao mago comunicar-se com um demônio, ou localizar um ser de Arkanun em uma multidão..
8 Permite ao mago ler os pensamentos superficiais de um demônio sem enlouquecer. O mago consegue detectar a presença de um demônio de Arkanun, mesmo que ele esteja disfarçado ou transformado em humano ou outro animal.
10 Permite ao mago enviar uma frase de até 25 palavras a um demônio no plano de Arkanun.
12 Olhos de demônio. Permite ao mago enxergar através dos olhos de uma criatura de Arkanun. O mago pode entrar em sintonia com Arkanun, e enxergar dentro do mundo demoníaco por curtos períodos.

Criar Arkanun

Também conhecido como conjuração. O uso de círculos de proteção é altamente recomendado. Independente da quantidade de pontos de magia armazenados em uma criatura de Arkanun, nenhum demônio poderá ficar na Terra por um período maior do que um mês e um dia.
Caso o demônio seja destruído em combate, sua forma real volta para Arkanun, e ele somente poderá retornar a terra após 7 anos. Se ele for dispensado pelo mago antes disto, poderá retornar novamente em 7 dias.
1 O mago consegue conjurar um ou dois insetos de Arkanun, semelhantes a pernilongos com um palmo de comprimento (1 PV, 1 ataque 25%, dano 1).
2 O mago é capaz de conjurar 1 imp para servi-lo durante alguns minutos, ou 5 insetos de Arkanun.
3 Pode conjurar e comandar um imp.
4 O mago é capaz de conjurar alguns pequenos demônios para servi-lo, durante um curto espaço de tempo, ou 2 imps, ou 10 insetos de Arkanun.
6 Permite ao mago conjurar uma revoada de morcegos vampiros de Arkanun, que fazem uma "passagem" rasante pela terra, retornando a Arkanun em seguida (dano de 2d+3 em quem ficar no caminho). O mago é capaz de conjurar um Sernez por um curto espaço de tempo.
8 O mago consegue conjurar um demônio tipo IV por um pequeno espaço de tempo.
10 O mago consegue conjurar um demônio maior por um curto espaço de tempo. É capaz de criar o "portal de garras", doze garras negras brotam de uma superfície e podem segurar uma vítima por alguns minutos, causando até 2d de dano por causa de arranhões, e segurando a vítima com FR igual a 10d.
12 O mago é capaz de conjurar uma grande serpente de Arkanun por um curto período de tempo.

Controlar Arkanun

Tentativas de controlar demônios mais poderosos permitem ao demônio um teste de WILL para resistir. Isto geralmente acaba enfurecendo ao demônio. O controle mental do mago dura no máximo 3d6 rodadas, sendo que nenhum controle mental (por mais pontos de magia que o mago armazene) pode resistir mais do que um mês e um dia.
1 O mago pode influenciar um demônio menor.
2 O mago é capaz de controlar pequenos demônios e imps.
3 O mago pode mentir para demônios menores, sem ser descoberto.
4 Comando. O mago pode gritar uma ordem para um demônio, e ele (caso falhe o teste de WILL) obedecerá. Pode manter o controle mental em um imp.
6 O mago é capaz de controlar demônios sernezs, por um curto intervalo de tempo. É capaz de ficar invisível para um demônio inferior.
8 O mago é capaz de controlar um pequeno grupo de demônios sernezs (até oito deles) durante um intervalo de tempo. Pode dominar um demônio menor por toque, ou eliminar o controle de outro mago.
10 Permite ao mago colocar sugestões pós-hipnóticas em um demônio menor. Permite ao mago controlar um demônio sernezs em Arkanun, desde que o mago seja possa vê-lo.
12 O mago é capaz de dominar uma serpente de Arkanun por um curto período de tempo. O mago pode colocar sugestões pós-hipnóticas em um demônio tipo IV.

Metamagia

Este não é propriamente um caminho, mas uma série de estudos sobre a própria essência da magia e de suas aplicações. Metamagia lida com forças, Focus e a teoria do Caos, bem como mudanças no tempo-espaço. É um dos caminhos mais complexos de serem estudados.
A Metamagia somente foi desenvolvida no final do século XVII, como um refinamento das Formas e dos Caminhos místicos, e tem pouco uso sozinha, mas em combinação com os outros Caminhos de magia, seus resultados são muito surpreendentes.

Entender Metamagia

Entender Metamagia lida com a própria essência da magia, com os caminhos místicos e com o refinamento e a visualização dos pontos de magia, vis, quintessência, ka e outros poderes. Entender magia lida com a detecção e isolamento de itens e efeitos místicos.

1 Percebe se o ambiente está ou não impregnado de magia (nodes ou mecas).

2 Percebe se uma pessoa possui aptidão mágica ou não.

3 Detecta se um objeto é ou não mágico (o objeto pode estar camuflado por magia; neste caso, um teste de WILL do mago versus quem fez a aura é necessário).

4 Permite ao mago descobrir que tipo de Caminho e Forma aparecem em um objeto encantado. O mago pode alterar o resultado de dados ou cartas, antes delas serem distribuídas.

6 O mago pode entender a Teoria do Caos; afaz com que eventos simultâneos de interesse comum aconteçam (também chamado coincidência). Auxilia no traçado de círculos de proteção.

8 O mago pode detectar a magia em até 5m de raio. Pode ficar completamente invisível a métodos místicos de detecção. Confere ao mago uma resistência a magias de até Focus 1.

10 O mago pode detectar se ocorreu algum tipo de magia no local, e que tipo (até 24 hs). Confere ao mago uma resistência a magias de até Focus 2. Pode fazer um círculo de proteção contra magias de até 5m de raio (versus magias de até Focus 2).

12 O mago pode detectar se ocorreu algum tipo de magia no local, e que tipo (até 10 dias). Confere ao mago uma resistência a magias de até Focus 3.

Criar Metamagia

A maioria dos testes de Criar magia permite à vitima um teste de WILL para resistir ao ataque, especialmente no caso de desencantar, destruir auras, ou camuflar sentidos mágicos. Criar Metamagia lida principalmente com o fluxo de magia entre os planos, aumentando, atraindo, ou até mesmo interrompendo este fluxo.

1 Criar ou destruir uma aura ao redor de um objeto do tamanho de um anel.

2 Criar ou destruir uma aura ao redor de um objeto do tamanho de uma Bíblia.

3 Criar uma ligação arcana com um objeto

4 Coloca uma aura mística em um objeto mundano (esta aura pode servir para o mago criar uma conexão arcana com este objeto). Permite ao mago passar pontos de magia para outros magos, como se fosse uma corrente de energia. Com isto, vários magos podem se reunir para realizarem efeitos místicos que exigem grandes quantidades de pontos de magia.

6 O mago pode remover pontos de magia de um objeto ou criatura. Pode mascarar sua aura de modo a não ser afetado por leituras de aura. Pode ainda tentar um curto-circuito em um encantamento por um pequeno espaço de tempo.

8 Permite ao mago carregar objetos com pontos de magia por até 24 horas (depois disto, os pontos se dissipam).

10 Permite ao mago drenar e usar como se fossem seus, pontos de magia armazenados em um objeto. Uma vez usados, os pontos de magia são perdidos.

12 O mago pode colocar permanentemente pontos de magia em um objeto, criando assim um objeto mágico.

Controlar Metamagia

Controlar Metamagia lida primeiramente com o tempo-espaço e com a localização das coisas no tempo-espaço. É muito útil em navegação entre planos e com transporte na Terra.

1 Um relógio biológico perfeito.

2 O mago pode criar uma membrana invisível e etérea de até 1m x 1m que possui uma ligação arcana com o mago (e pode ser usada como alarme invisível). Bússola natural.

3 Pode determinar distâncias com bastante precisão.

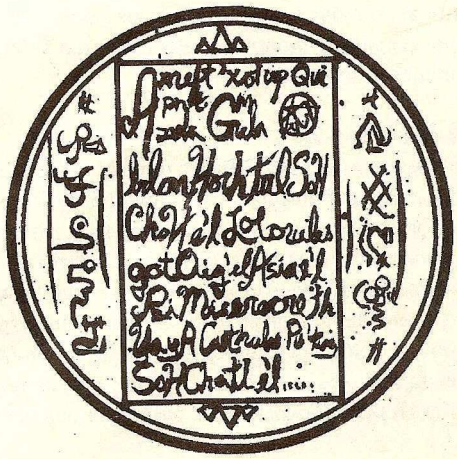
4 Permite ao magodobrar o espaço interno de uma bolsa ou saco. Após este intervalo, os objetos são expelidos da bolsa.

6 Permite ao mago criar uma bolsa com distorção espaço-temporal, com 4 vezes o volume original Pode fazer o tempo contrair ou dilatar em até 4 vezes em uma pequena área.

8 O mago pode usar Metamagia para forçar a fusão entre Spiritum, Arcádia, o Sonhar e a Terra. Desta forma, um objeto pode ser encantado para existir em DUAS destas dimensões ao mesmo tempo. Permite ao mago criar bolsas com volume interno 16 vezes maior que o externo.

10 Pode usar Metamagia para forçar a fusão temporária dos planos, permitindo a um item que exista ao mesmo tempo na Terra/Paradísia ou na Terra/Arkanun.

12 Permite ao mago criar um pequeno bolsão interdimensional (um semi-plano em Spiritum), com 1000m^3. Pode congelar o tempo em um pequeno espaço.



Os Caminhos Secundários

A combinação de dois caminhos de aprendizados acabam gerando um terceiro caminho, chamado pelos estudiosos de Caminhos Secundários. Eles conferem a um mago maior versatilidade na escolha de suas magias, e faz com que os magos versáteis fiquem tão perigosos e poderosos quanto os magos especialistas. Os magos especializados em dois caminhos demoram mais tempo para atingir grande poder, mas avançam com três tipos de magia ao mesmo tempo: os dois Caminhos principais, e o secundário gerado por eles.
Nunca se esqueça que o Focus de um Caminho Secundário é sempre igual ao MENOR dos Focus dos Caminhos Primários.

Magma (Fogo + Terra)

Magma é a força que pulsa no interior da terra. É o castigo que os deuses soltam sobre a Terra quando estão irados. É a rocha superaquecida que queima e derrete com apenas um toque. Os magos que caminham por esta força conseguem dominar a dor que o Caminho do Fogo lhes inflige. Também lhes permite atear fogo em suas próprias mãos sem queimá-las, magos muito poderosos conseguem invocar pequenos terremotos com a ajuda deste Caminho (Criar Fogo/Terra 10), ou tornar seus braços incandescentes (Controlar Humano/Fogo/Terra 6)

Cinzas, ou Fogo Negro (Fogo + Trevas)

O fogo negro, a chama escura é o fogo que arde sem aparecer. Com ele, pode-se aquecer um acampamento à noite sem perigo de se alertar o inimigo. Pode-se conjurar chamas escuras, e queimar um inimigo sem que ele ao menos perceba. Também é o Caminho das Cinzas que sobram após um incêndio, que podem sufocar ou revelar monstros invisíveis. magos muito poderosos podem conjurar demônios feitos de chama negra (Criar Arkanun/Fogo/Trevas 6), que queimam como Infernun, mas são invisíveis à noite.

Cores e Brilhos (Fogo + Luz)

Este é um dos caminhos mais interessantes que um mago pode aprender. Com ele, suas ilusões tornam-se quase tão perfeitas que chegam a enganar o inimigo facilmente. Cores claras, cores escuras, Todo tipo de espectro, do arco-íris a cores invisíveis. Com este caminho, espadas podem se tornar radiantes como a luz das estrelas, e magos muito poderosos podem criar desde auroras que chegam a hipnotizar até luzes tão intensas que cegam, tamanho seu brilho.

Fumaça (Fogo + Ar)

Quem nunca sentiu o odor sufocante da fumaça, com lágrimas nos olhos e sem conseguir respirar ? O Caminho da Fumaça lida exatamente com isto. Com uma cortina de fumaça, o mago consegue desaparecer sem deixar vestígios, ou encobrir um ataque. Consegue afastar os guardas, ou sufocar um inimigo. magos mais poderosos podem até ser capazes de conjurar um espírito de fumaça, para agir como seu espião (Criar Espirito/Fogo/Ar 6), ou mesmo transformar seu corpo e os objetos que carregam em fumaça (Criar Humano/Fogo/Ar 8), e passar por qualquer fresta.

Relâmpagos (Ar + Luz)

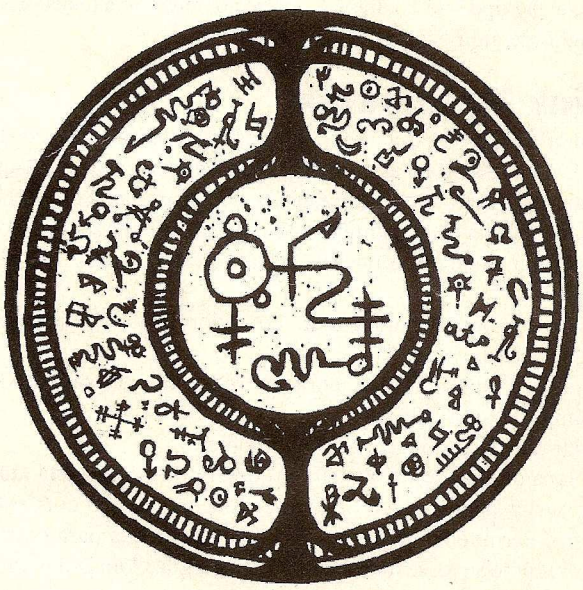
O poder destrutivo dos relâmpagos. A destruição dos raios, o barulho ensurdecedor dos trovões. Qual mago não respeita o poder de um inimigo que controla a eletricidade? Com este caminho, o mago passa a ter domínio sobre os raios. Com este poder, um mago pode gerar desde pequenas correntes elétricas em suas mãos até comandar os trovões durante uma tempestade, ou dar curto em toda uma rede de computadores (Entender Ar/Luz 8).

Gelo (Ar + Água)

Com o Caminho do Gelo, o mago se torna capaz de resfriar a água até congelá-la, ou criar neve ou até mesmo resistir a uma nevasca desprotegido. O mago pode congelar mecanismos, armaduras, ou simplesmente revestir o chão com uma película de gelo (o gelo pode ser muito escorregadio) com (Criar Controlar Ar/Água 4). magos mais poderosos podem aprisionar um inimigo em um bloco de gelo (Controlar Ar/Água 8), ou esfriar o ambiente a ponto de ficar difícil até de se mexer (Controlar Ar/Água 8)

Vapor (Água + Luz)

Este é o caminho que governa todas as formas de vapores. Dos vapores quentes às brumas geladas, passando pelos vapores medicinais e curativos. Os magos que estudam o caminho dos vapores geralmente são alquimistas ou curandeiros que procuram melhores formas de administrar suas poções. magos que desejam uma aura de mistério ou pesquisa geralmente se aventuram neste caminho secundário. Um mago pode preparar poções de cura e vitalidade, e dizem que magos muito poderosos conseguiram se curar de ferimentos letais com uma velocidade assombrosa. O corpo humano é formado de 70% de água, e aumentar a luz e a energia contida nesta água acelera o processo de regeneração e cicatrização.



Cristais (Terra + Luz)

Os minerais e cristais encontrados na natureza são as mais belas formas de rocha que existem, e o mago que consegue dominá-los, comanda a beleza da luz e a força das rochas. Com este caminho, um mago pode criar lâminas de cristal que podem cortar através de qualquer coisa, ou deixar uma parede semitransparente como um mineral, para observar o que está atrás dela, magos muito poderosos podem até transformar aço em cristal frágil (Controlar Terra/Luz 6), ou cristalizar um inimigo pela eternidade (Criar/Controlar Humano/Terra/Luz 8). O mago também pode exercer alguns poderes magnéticos (Entender Terra/Luz 6)

Lama (Terra + Água)

Este é o caminho que lida com a lama e o barro, que Deus utilizou para moldar o primeiro homem. Com o poder da lama, Um mago pode fazer afundar seus inimigos, ou até mesmo uma torre, que, sem suas bases fortes, ruirá. O corpo humano é constituído em sua maioria de água, e magos muito poderosos podem transformar um inimigo em estátua, simplesmente mudando a água em seu corpo para pedra. Podem também abrir túneis em paredes sem que a estrutura desabe (Controlar Terra/Água 6), transformando somente parte das pedras. Ou pode aprisionar pessoas, solidificando a água sob seus pés. magos muito poderosos podem transformar uma pessoa em estátua apenas olhando direto em seus olhos (Criar/Controlar Humano/Terra/Água 8).

Pó (Terra + Trevas)

"Do pó vieste, e ao pó retornarás..." Os magos que estudam este caminho sabem que nada é eterno, nem mesmo torres ou castelos, que podem destruir com o poder se sua magia. São conhecidos por seu toque corrosivo, que enferruja metais, destrói plantas e atravessa as mais resistentes paredes. Dizem que magos muito poderosos conseguem se transformar em poeira, se decompondo em uma forma que envolve seus inimigos, sufocando-os até o encontro com seu criador (Criar/Controlar Humano/Terra/Trevas 8)

Vácuo (Ar + Trevas)

A ausência do ar produz efeitos muito desagradáveis sobre os seres vivos, como a morte, por exemplo. Os magos que lidam com este caminho sabem muito bem disto. O som não se propaga no vácuo, por isso, também pertencem a eles as magias do silêncio e escuridão. Os magos que se especializam no vácuo são chamados de sombras silenciosas, ou assassinos perfeitos, pois podem se ocultar na escuridão e no silêncio até ser tarde demais para a vítima. magos muito poderosos podem engolfar suas vítimas em uma cortina de escuridão sem ar que os levará a uma morte desesperadora, sem luz e sem ar (Criar/Controlar Ar/Trevas 6).

Venenos (Água + Trevas)

Os caminhos que lidam com venenos são caminhos muito perigosos de serem trilhados, mas mais perigosos ainda se forem enfrentados. magos que dominam o Caminho dos Venenos podem assassinar um inimigo apenas envenenando seu sangue ou comida, e ao mesmo tempo são imunes à qualquer tipo de veneno ou ácido. O mago pode transformar seu sangue em ácido (Controlar Humano/Água/Trevas 8), ou mesmo beber ácido sulfúrico sem se machucar (Entender Água/Trevas 8)

Caminhos Terciários

São os Caminhos gerados pela escolha de três caminhos. Existem muitos Caminhos terciários para serem descritos neste livro, mas o jogador e o Mestre podem estudar algumas possibilidades. Damos como exemplo o Caminho das Ilusões Perfeitas, formado pelos Caminhos do Fogo, Luz e Trevas, ou o Vaminho dos Vapores Venenosos (Água, Luz e Trevas). Para as outras, tente separá-las em suas funções e estudar as infinitas possibilidades de combinações entre elas, pois um mago com três Caminhos principais possui três caminhos secundários e um caminho terciário.

Linhas de Magia

Existe apenas uma forma de se aprender a magia. Através de um mestre ou mentor. E seu mestre também aprendeu as artes arcanas com outro mestre, e outro e outro, através dos mundos que já se destruíram e em direção aos mundos que estão nascendo. É possível formar uma linha de magia através de todos os magos que já existiram ou existirão. Cada linha de magia é distinta de todas as outras por seu estilo, e várias vezes uma linha será cruzada por outra, através dos crânios de seus magos mortos, formando um tecido mágico que envolve todos os planos. O conceito de linhas de magia é bastante complexo, pois magos de um mesmo grupo podem ter aprendido seus feitiços com mestres diferentes, em partes diferentes do mundo, e assim mesmo pertencerem à mesma linha., pois o mestre de seus mestres era o mesmo demônio.

As linhas de magia na Terra retrocedem por alguns séculos, até invariavelmente chegar a algum ser de Arkanun , e então continuam retrocedendo até um ser de Infernun, e mais. Às vezes um desses seres consegue saltar entre os mundos, chegando em Arkanun, ou até mesmo na Terra, e pode vir a ensinar o que sabe a um mago terrestre. Às vezes, os anjos também descem à Terra, para procurar novos Focus e novos adoradores, e acabam ensinando a mesma magia para outros feiticeiros. Às vezes, um mago muito poderoso pode ser procurado por anjos para ensinar a eles o segredo de sua arte.

Pontos de magia

Um mago de primeiro nível possui 5 pontos de magia, e cada vez que consegue ativar com sucesso um efeito místico, ele gasta parte de suas energias para realizar este efeito. Pontos de magia são recarregados à razão de um ponto de magia a cada meia hora, a menos que o mago "trave" uma magia. Por exemplo, quando utiliza o ritual para criar uma arma mágica. Neste caso, uma parte de sua energia própria é aprisionada no item, ficando armazenada até que o feitiço se quebre ou o mago desfaça o encantamento. Também pode-se "travar" seus pontos de magia quando conjura alguma criatura ou demônio para a terra, quando se ressuscita um zumbi, quando se cria um amuleto místico, um elixir muito poderoso, quando encanta alguém, etc..

RITUAIS

Um ritual é uma formas avançadas de magia; uma espécie de guia ou "receita" para a realização de magias mais poderosas. Rituais foram criados para que magos não treinados em um determinado Caminho possam utilizá-los. Criá-los não é fácil: para tal, um mago deve possuir Focus, Caminhos e Formas necessários para a realização da magia espontânea, bem como uma biblioteca de ocultismo e um laboratório de alquimia apropriado. Devidamente equipado, o mago deve estudar profundamente em seu laboratório a natureza intrínseca do ritual que pretende criar.

A parte mais importante de um ritual é o registro correto das runas, inscrições e diagramas em papel ou pergaminho (alguns necessitam materiais mais exóticos, como pele humana), de forma que outro mago possa interpretar e realizar o ritual de maneira correta. Como estas formas interferem na confecção de um ritual (a simples escolha errada da TINTA pode arruinar meses de trabalho), é inútil utilizar um computador ou outro método eletrônico para ajudar o mago.

Personagens jogadores podem criar seus próprios rituais. A criação de um ritual pode levar de poucos meses a um ano, dependendo do empenho do mago e poder do ritual. O tempo necessário será igual à metade de todos os pontos de Focus utilizados na magia, em meses. Para criar o "Ritual da Criação da Fruta Saborosa", por exemplo, o mago deve usar Criar/Entender Planta/Humano 2; este ritual criará uma maçã que será sempre deliciosa, não importando quem a prove (mesmo que a pessoa em questão odeie maçãs). Criar Plantas é necessário para conjurar a fruta, enquanto Entender Humano é necessário para compreender uma característica específica da vítima (neste caso, o sabor que ela gosta). A criação deste ritual simples levará dois meses de estudo.

Nomes de Rituais

A maioria dos rituais têm nomes que revelam aquilo que fazem, ou pelo menos fornecem alguma pista a respeito. Alguns, contudo, têm nomes tão complicados e mirabolantes que apenas seus criadores, ou pessoas muito familiarizadas com a magia, serão capazes de conhecer sua utlidade.

Estes são alguns exemplos de nomes para rituais: O Tormento Áquo (Criar Água 8), Masmorra Férrea do Arbítrio (Controlar Humano 8), Rastro Escarlate (Criar Fogo 4), Barreira da Proteção Distante (Controlar Ar 6), A Fúria da Tempestade (Criar Ar/Luz 8), Demônios Flamejantes de Kozbar (Criar Arkanun/Fogo 6), Pétalas em Espinhos (Criar/Controlar Plantas/Terra 6), e assim por diante...

Realizando o Ritual

Uma vez possuído o papel ou pergaminho onde está registrado o ritual, ele pode ser utilizado várias vezes. Basta seguir cuidadosamente todos os passos, e o efeito desejado se realizará. Até mesmo não-magos podem usar um ritual, se forem capazes de executar os procedimentos corretos.

A maioria dos rituais exigem pontos de magia para seu funcionamento, de modo que rituais muito poderosos podem ser realizados apenas por magos (os não-magos têm apenas 3 pontos de magia). Quase todos exigem também algum tipo de fetiche (um objeto especial), gestos e/ou palavras para acioná-lo.

Antes de usar um ritual, ele deve ser estudado até que seus princípios místicos estejam impregnados na aura do usuário. Neste momento ele estará "travando" os pontos de magia necessários; estes pontos não poderão ser usados para outras magias, sendo liberados apenas quanto o ritual é ativado. Após a ativação, os pontos de magia são gastos e podem ser recuperados normalmente.

Copiando e Modificando Rituais

Rituais podem ser copiados em novos pedaços de papel ou pergaminho. Copiar um ritual já existente leva a metade do tempo necessário para criar um. A razão da demora é que os materiais devem ser os mesmos — tintas incomuns, papéis tratados com essências, e até mesmo a luz de velas próprias incidindo sobre o papel no momento da escrita. Os sinais gráficos devem ser rigorosamente idênticos, em cada traço, cada curva, exigindo até mesmo um traço mínimo de aptidão ou talento instintivo. Talvez por esse motivo uma fotocopiadora e demais métodos de reprodução eletrônica sejam inúteis.

Modificar de forma suave um ritual já existente requer do mago algum conhecimento sobre o Caminho a ser modificado. O tempo para a modificação é igual ao da cópia — metade do normal. Se o personagem deseja copiar o "Ritual da Criação da Fruta Saborosa", mas conjurando uma pêra em vez de maçã, deverá possuir conhecimentos suficientes da Forma Criar e do Caminho Plantas para alterar as partes certas do ritual. Isso vai levar pelo menos um mês.

Alguns Rituais

Temos a seguir onze exemplos de rituais. O Mestre e/ou os jogadores podem criar quaisquer outros para sua campanha. Uma vasta lista de rituais pode ser encontrada no livro-suplemento GRIMÓRIO, da Trama Editorial.

Absorção de Almas

(Entender/Controlar Espíritos 10)
Custo: 2 pts
Tempo de conjuração: 1d6 horas
Materiais: um cadáver recente

Este ritual foi criado em 1.600 a.C, em Arkanun, por Lilith, rainha das Sucubus. Com este ritual, o mago é capaz de absorver os resíduos mágicos do corpo de uma pessoa ou criatura morta. O mago aumenta seus pontos máximos de magia em 1d6, durante 3 dias. Após este período, o número máximo de pontos de magia volta ao normal — os pontos de magia extras são perdidos. Este ritual não é cumulativo.

Areias de Morpheus

(Entender/Controlar Humanos/Trevas/Água 6)
Custo: 2 pts
Tempo de conjuração: imediato
Materiais: uma algibeira contendo areia fina, recolhida em uma praia durante uma noite de lua cheia

Também conhecido por dezenas de outros nomes, Areias de Morpheus é considerado um ritual simples; muitos magos aprendizes começam seus trabalhos e estudos com ele. Para realizar este feitiço, o mago joga a areia sobre os olhos da vítima, que deve fazer um teste de Força de Vontade ou cairá inconsciente por alguns minutos. Somente uma pessoa poderá ser afetada por este ritual de cada vez.

Capricho dos Anos

(Entender/Controlar Humano 10)
Custo: 5 pts
Tempo de conjuração: algumas rodadas
Materiais: o coração de um velho

Inicialmente desenvolvido pelos magos vampiros de Viena, este ritual era utilizado para envelhecê-los artificialmente, de modo a ampliar seus poderes como vampiros. Foi roubado por um mortal de nome Avelon Constantine em 1450.

O ritual é usado para envelhecer uma vítima adulta (com mais de 18 anos) em 5d6 anos. A vítima pode fazer um teste de Constituição contra a Força de Vontade do mago para ter sua pena reduzida para 2d6 anos. Para realizar o ritual profano, o mago deve se concentrar na vítima e esmagar o ingrediente (o coração) com as mãos, drenando lentamente a vida do corpo da vítima.

Chamado do Metal Vivo

(Formas e Caminhos desconhecidos 10)
Custo: 10 pts
Tempo de conjuração: 1 dia
Materiais: uma abelha-rainha viva

Criado muito recentemente por um mago traktoriano, este ritual permite atrair a atenção de uma das criaturas conhecidas como metalianos. Em seu mundo nativo, o planeta Metalian, estes extraterrestres vivem em rígida sociedade matriarcal, comandada por uma rainha-mãe; a criatura atende à convocação do ritual cedendo ao impulso instintivo de obedecer sua rainha.

Os cinco pontos de magia utilizados no ritual são mantidos presos no encantamento, durante todo o tempo em que o metaliano estiver sob controle — que será mantido enquanto a abelha-rainha continuar viva, fora de sua colmeia (cerca de 1d4 dias). Com a morte do inseto, o encanto cessa e a criatura percebe que foi enganada.

Conservar metalianos como escravos é extremamente perigoso. Quando descobrem que foram manipulados, quase sempre são tomados por uma raiva devoradora e não descansam até a destruição daquele que fingiu ser sua amada rainha. Alguns, apenas alguns, conseguem sentir piedade do pobre tolo que tentou subjugá-los e poupar sua vida...

Círculo do Curandeiro

(Criar/Entender/Controlar Água/Luz 10)
Custo: 14 pts
Tempo de conjuração: 1 hora
Materiais: círculo de marcação e contenção

Desenvolvido pelos druidas, mas estudado pelos magos ingleses que venderam sua fórmula para outros magos europeus, este ritual permite ao mago encantar um círculo traçado no chão, com até 3m de raio. Qualquer pessoa no interior do círculo irá recuperar 2 PVs por hora. Todos os 14 pontos de magia ficam

armazenados no círculo enquanto o ritual funcionar, não sendo possível recuperar mais. O círculo pode ser quebrado a qualquer momento por um ou mais magos que estejam envolvidos, cancelando assim o ritual.

Círculo de Proteção Contra Demônios

(Criar/Entender Metamagia/Arkanun 8)
Custo: 4 pts.
Tempo de conjuração: 2 horas
Materiais: Tintas feitas pelo mago com sangue animal e pigmentos vegetais, velas escuras feitas de gordura animal. Círculos contra demônios específicos precisam de materiais especiais, ligados à personalidade do demônio. Esses materiais são determinados pelo Mestre.

Com este ritual o mago se protege contra ataques físicos e mágicos de demônios. Para isso é necessário que o mago trace à sua volta um círculo com inúmeras runas e símbolos místicos de proteção, enquanto entoa uma litânia incessante de palavras incompreensíveis. O círculo deve ter no mínimo 2m de raio, ser contínuo e com velas acesas colocadas em pontos específicos — o número de velas variam de acordo com o tipo de demônio. Círculos normais protegem o mago contra demônios de tipo III ou menos, e utilizam 9 velas. Pode-se fazer círculos mais simples, utilizando menos velas (duas a menos para cada tipo abaixo) e menos sinais de proteção (o tempo de conjuração é de uma hora e meia para demônios tipo II e uma hora para tipo I). Círculos para demônios tipo IV exigem o dobro do tempo e materiais para serem feitos — e mesmo assim, caso o demônio seja bem sucedido em um teste (difícil) de WILL, ele encontrará um erro no círculo (posição errada das velas, símbolos um pouquinho diferentes...). Com isso poderá atacar o mago à vontade, ou esperar pela hora que achar mais conveniente enquanto finge ser prisioneiro. O círculo oferece proteção apenas enquanto o mago estiver dentro dele; ao sair, quebra-se o feitiço, assim como fazer qualquer outra magia que saia da área do círculo. Elementos que apaguem os símbolos ou as velas, e que não sejam criados por magias ou por demônios, podem também desfazer os círculos.

Círculos de proteção também podem ser feitos contra anjos, o que tem como pré-requisito Criar/Entender Metamagia/Luz 9; contra espíritos, com Criar/Entender Metamagia/Spiritum 8; ou contra elementais, com Criar/Entender Metamagia/Elemental 8, sendo o caminho do elemento específico.

Confecção de Boneco Vudu

(Criar/Entender Humano/Spiritum/Metamagia 6)
Custo: 6 pts
Tempo de conjuração: um dia
Materiais: um objeto pessoal da vítima, recebido das mãos da mesma, e um boneco especialmente preparado.

O mago é capaz de fazer um boneco (com aproximadamente 30cm de altura) de pano, barro ou cera que lembre, pelo menos um pouco, a vítima. O objeto pessoal (que pode ser substituído por uma mecha de cabelo, aparas de unha ou até mesmo sangue) deve ser colocado dentro do boneco para que o ritual tenha efeito. Quando o boneco é "ferido" por fogo, agulhas ou golpes, a vítima também sofre esse dano, a menos que passe em um teste de Força de Vontade. Um máximo de 6 pontos de dano podem ser inflingidos por dia a uma vítima; danos além disso nada causam. O boneco deve estar a uma distância não superior a 100km da vítima. O boneco armazena 5 pontos de magia enquanto estiver encantado, ou até o mago desativar o ritual, o que ele pode fazer a qualquer momento.

Contos das Cinzas

(Entender Fogo 4)
Custo: 2-5 pts
Tempo de conjuração: imediato
Materiais: uma safira

Este ritual foi desenvolvido pelos magos persas, muitos séculos a.C. Permite ao mago saber o que eram originalmente as cinzas que ele tocar (papéis, roupas, peças de madeira...). Quanto mais detalhes se deseja do objeto, maior o custo em pontos de magia (note que estes pontos são "drenados" contra a vontade do mago). Cinco pontos são suficientes até para conhecer o que estava escrito em um papel (caso o mago conheça a língua utilizada). A imagem do objeto na mente do mago se dissolve em 2d6 rodadas.

Corrosão

(Controlar Trevas/Terra 5)
Custo: 5 pts
Tempo de conjuração: uma rodada
Materiais: um punhado de areia salgada (encontrada em qualquer praia).

Ao lançar a areia contra o alvo, o mago faz que um objeto de metal se desintegre completamente, como se estivesse enferrujando há centenas de anos. A magia afeta apenas um objeto que não pese mais que 30k e não seja maior que o mago. Componentes não-metálicos do objeto nada sofrem, podendo ser reaproveirados. Partes dentro de um objeto são consideradas partes do mesmo (como as balas de um revólver, chaves dentro de uma caixa de aço...) e também são afetadas. O único metal imune a essa magia é o ferro puro, sem nenhuma liga.

Criação de Mortos-Vivos

(Criar Trevas/Humano/Spiritum 12)
Custo: 10 pts
Tempo de conjuração: dois dias
Materiais: um cadáver, sangue do mago, incensos exóticos

Com este ritual o mago é capaz de criar um zumbi. O corpo deve ser preparado durante dois dias, encharcado em água com gotas de sangue do mago, estufado com ervas daninhas e costurado com uma linha feita de cabelo humano. Depois disso, o mago corta o próprio pulso e deixa cair três gotas de sangue na boca e olhos do corpo (uma em cada). O cadáver convulciona e volta à terra dos vivos, no estado de não-vida.

Zumbis não possuem inteligência, nem qualquer traço de habilidades anteriores, mas mesmo assim podem ser utilizados como ajudantes de laboratório ou guarda-costas (podem usar armas). Cada zumbi armazena consigo 2 pontos de magia. Eles só são afetados por armas mágicas.

Zumbi

FR 3d, CON 3d, DEX 2d, AGI 2d, INT 0, WILL 0, CAR 0
PVs 10, #AT 1, IP 2

Existem rituais para se criar um zumbi com alguma inteligência, ou lembranças da vida passada. Esses rituais necessitam pelo menos de Trevas 5/Spiritum 5 e custam 15 pontos de magia. O corpo deve estar inteiro e não pode mostrar muitos sinais de decomposição. Esse zumbi especial armazena 5 pontos de magia.

Invisibilidade

(Controlar Luz 8)
Custo: 5 pts
Tempo de conjuração: 10 minutos
Materiais: um pequeno espelho
Através desse ritual, o mago fica completamente invisível, não podendo ser visto por nenhuma criatura da Terra. Habitantes de Arkanun, Paradísia e Spiritum só conseguem avistá-lo se tiverem pelo menos Entender Luz 6.
O mago continua invisível até que deixe de se concentrar. Sofrer algum tipo de ataque, fazer outra magia ou atacar alguém quebra o ritual, enquanto falar e pegar pequenos objetos (que se tornam invisíveis no momento em que o mago os toca) não o fazem.

Leitura de Mentes

(Entender Humanos 8)
Custo: 1 pt por rodada
Tempo de conjuração: imediato
Materiais: um crucifixo ou outro símbolo religioso, dependendo da fé do mago
Para realizar este ritual simples, o mago precisa tocar com as duas mãos a cabeça da vítima. Faz-se, então, uma disputa de Força de Vontade. Se o mago conseguir vencer, terá algumas respostas para suas perguntas. O mago deverá fazer um teste por rodada, e perguntas mais elaboradas podem exigir até três ou quatro rodadas para uma resposta completa (a cargo do Mestre). Drogas ou bebida alcoólica podem ser usadas para diminuir a resistência da vítima.

Leque Cromático de Mandrágora

(Criar Fogo/Luz 6)
Custo: 2 pts
Tempo de conjuração: imediato
Materiais: um frasco com diversas tintas misturadas
Este ritual chinês foi desenvolvido pelos magos mandarins como uma forma de arte e demonstração de poder. Somente muito dempo mais tarde começou a ser utilizado como arma.
O ritual cria diante do mago uma cortina cintilante de cores muito fortes, que cegam qualquer criatura em um raio de 3m. O alvo pode fazer um teste de Força de Vontade para escapar do efeito deste ritual; caso falhe, ficará cego durante 1 rodada por nível do mago.

Mandrágora

(Criar/Controlar Plantas/Spiritum 10)
Custo: 10 pts
Tempo de conjuração: uma semana
Materiais: uma mandrágora (a planta), secreções do mago (sangue, suor, saliva, etc.), um ovo choco
O mago planta a mandrágora (ou seleciona uma já plantada) e começa a alimentá-la, primeiro espalhando o conteúdo do ovo em volta da raiz. Nos dias seguintes coloca um pouco de suas secreções (preparadas no dia anterior) no local. Depois de uma semana, ele retira a planta, guardando sua raiz em um local escuro e aquecido. No dia seguinte, uma criatura feminina, com cerca de 20cm de altura, composta de matéria vegetal, nascerá da raiz e viverá para servir seu criador.
Mandrágoras armazenam 4 pontos de magia e possuem 6 pontos de Focus, mas só podem utilizar os seguintes caminhos: Planta, Humano, Animal, Água, Ar e Terra.

Mandrágora
FR 2d, CON 2d, DEX 3d, AGI 3d, INT 3d, WILL 3d, CAR 4d
PVs 6, #AT 1, IP 2

Ninho de Vermes de Arkanun

(Criar Arkanun/Humano 8)
Custo: 5 pts por vítima
Tempo de conjuração: 3 rodadas
Materiais: uma minhoca viva, que deve ser engolida pelo mago
Este ritual permite ao mago conjurar um ninhada de vermes de Arkanun dentro de uma vítima. A infestação provoca muita dor, pois os vermes se multiplicam muito rapidamente e começam a devorar sua saída através da carne da vítima. A saida de todos os vermes demora três rodadas, e a vítima sofre 2d6 pontos de dano por rodada.
O ritual leva três rodadas inteiras para ser realizado. Qualquer distúrbio cancela o ritual, embora os pontos de magia sejam consumidos. Durante o ritual, as veias dos braços do mago incham horrivelmente, provocando 1 ponto de dano por rodada.

Peste

(Criar Trevas/Água/Humano 12)
Custo: 10 pts
Tempo de conjuração: um dia
Materiais: a mão decepada de uma criança
Este ritual começa uma peste em uma vila ou cidade. A peste atinge seu ápice em 3d6 meses, e se espalha como qualquer doença. Medidas médicas de prevenção podem diminuir os efeitos da peste. Uma praga pode matar até 10% de toda uma população. O uso deste ritual (ou mesmo sua posse) é passível de punição por várias ordens de magos.

Transporte Imediato do Ser

(Entender Humanos/Espíritos/Metamagia 8)
Custo: 5 pts
Tempo de conjuração: 2 rodadas
Materiais: um pouco do elemento de um Caminho do mago (Ar, Terra, Fogo, Água, luz, trevas) e uma pequena corrente de prata enrolada no pulso do mago
Este é um ritual que somente os magos podem usar, pois necessita de um Caminho Elemental. Quando conjurado, transporta o mago e o que estiver carregando (até 100kg) por até 10 kms. O mago entra em uma quantidade do elemento suficiente para cobrí-lo, reaparecendo em outro acúmulo semelhante do elemento. Possuindo o Caminho da Água, o mago pode mergulhar em uma lagoa e aparecer em uma piscina a quilômetros dali. É impossível para o mago se transportar para um lugar que ele não conheça. Traçar círculos místicos para demarcar o local de chegada, dobra o alcance deste ritual.

TESTES E COMBATE

"Ninguém viu você entrar, ninguém precisa ver você sair..."
— Sanchez, Licence to Kill

Quando você decide que seu personagem vai dar um tiro com sua Magnun 44 na cabeça de um servo de Thot-Amon, isso não significa necessariamente que ele vá acertar. Há duas maneiras de determinar sucesso ou falha em uma ação; por determinação do Mestre (ele diz se a ação teve êxito ou não) ou com uma jogada de dados: um teste.
Teste é o mecanismo usado para saber se o personagem teve êxito em uma ação declarada pelo jogador. Todos os testes são feitos com porcentagens, jogando-se 1d100. Se o resultado obtido foi MENOR ou IGUAL ao número testado, a ação teve sucesso.

Testes de Atributos

Cada personagem possui oito atributos, com valores variando de 3 a 18 ou mais. É o chamado valor de atributo. Para testar o atributo, contudo, recorremos a outro valor — o valor de teste. O valor de teste de um atributo é igual a quatro vezes o valor do atributo.

*Verônica deseja encontrar pistas sobre um estranho ser alado que teria sido visto sobrevoando o velho cemitério. Cuidadosamente, ela vasculha o local em busca de sinais da criatura. O Mestre exige um teste de Percepção. Verônica tem Percepção 15, e portanto seu valor de teste é 60 (15*4=60). Ela tem 60% de chances de sudesso. Joga 1d100 e consegue um resultado 32. A ação teve êxito. O Mestre determina que Verônica encontrou estranhas marcas circulares escritas com sangue e excrementos em volta de um túmulo aberto.*

Testes de Perícias

Os testes de perícias funcionam como os testes de atributos, mas seus valores iniciais não são multiplicados por quatro.

Arthur é psiquiatra, e está tentando romper os bloqueios mentais de um paciente acusado injustamente de assassinar crianças, para tentar fazê-lo recordar de alguma coisa na cena do crime. O Mestre exige testes das perícias Hipnotismo e Psiquiatria. Arthur tem 50% e 56% nesses atributos, e joga 1d100 duas vezes. Ele obtém os resultados 83 e 76: as duas jogadas falharam, pois os resultados dos dados foram maiores que os valores de teste. A sessão de regressão falha, e o paciente não se lembra de nada.

Rotineiro, Normal ou Difícil

Quando o jogador declara uma ação, o Mestre deve julgar se ela é um sucesso automático, uma ação fácil (rotineira), normal ou difícil. Isso vai influenciar o valor de teste: uma ação rotineira usa o dobro da porcentagem normal, enquanto uma ação difícil usa apenas metade.

Clint deseja usar um editor de textos para redigir uma carta em seu computador. Normalmente esta é uma ação automática, mas ele está inaugurando seu novo software, Lucifer 3.0. Ele tem 40% na perícia Computação — mas, como um editor de textos é fácil de usar, o Mestre decide que a tarefa e fácil. O teste é feito com 80%, o dobro da porcentagem normal. Agora Clint quer introduzir a carta na Internet para fazer contato com outros integrantes de sua Seita. Penetrar na rede também é fácil, mas nem tanto; o Mestre exige um teste normal, com 40% de chance. Contudo, quando Clint tenta usar truques de hackers para que a CIA não consiga rastrear seu endereço eletrônico, o Mestre acha isso uma coisa difícil. Ele tem apenas 20% de chance de sucesso, metade de seu valor em Computação.

Acerto Crítico e Índice Crítico

Durante um teste de atributo ou perícia, se o resultado de 1d100 é menor ou igual a ¼ do valor de teste (seja rotineiro, normal ou difícil), então houve um acerto crítico. O personagem conseguiu realizar o feito com grande perfeição. Se a ação realizada é um ataque, irá causar dano dobrado.

Jessica quer atingir com seu arco e flecha um homem que tenta escalar uma árvore para chegar à sua janela. A personagem tem 24% em Arqueiria. Consegue 02 em 1d100. Tinha 24% de chance, e 24/4=6. Este é seu índice crítico. Como 2 é menor que 6, ela conseguiu um acerto crítico. Não apenas acerta a flecha, mas também atinge um ponto fraco (olho, coração, pulmão...) e causa dano dobrado, que muito provavelmente vai matar a vítima.

Testes de Resistência

Às vezes o Mestre pode optar por um teste de resistência em vez de um teste normal. Os testes de resistência servem para comparar atributos ou habilidades de dois personagens diferentes. Um desses personagens é ativo, aquele que está tentando realizar a ação; o outro é o passivo, aquele que está tentando impedir ou resistir à ação realizada pelo outro.
Para realizar um teste de resistência é necessário usar a Tabela de Testes de Resistência. O Mestre determina o índice crítico dos valores de teste (geralmente o valor de um atributo básico, ou ¼ do valor final de uma périca) e procura-os nas linhas horizontais e verticais da tabela. O ponto de encontro entre a linha e a coluna indica a chance de sucesso da fonte ativa, em porcentagem.
Em alguns casos, quando é grande a diferença entre os valores ativo e passivo, não é preciso jogar dados: se o encontro dos valores se dá na região "Sucesso Automático", o personagem ativo vence; se o encontro ocorre na região "Fracasso Automático", o personagem ativo perde.

Daniel Enkyl, um conhecido mentiroso e falsificador tenta produzir uma foto falsa para vendê-la a uma revista esotérica. Ele surge na redação e oferece a foto de um demônio que

Tabela de Testes de Resistência

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
1	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
3	40	45	50	55	62	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	Sucesso Automático			-	-	-	-	-	-
4	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
5	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
6	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-
7	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-
8	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-
9	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-
10	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-
11	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-
12	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-
13	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-
14	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-
15	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95
16	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90
17	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85
18	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80
19	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75
20	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70
21	-	-	Fracasso Automático			-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65
22	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60
23	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
24	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50

Para valores acima de 24, subtraia uma de outra, multiplique por 5 e some (ou subtraia, dependendo dos valores) 50% do resultado.

teria conjurado em um ritual. Grahal, o editor-chefe, já conhece os trambiques de Daniel e examina a foto: ele sabe que pode tratar-se de uma falsificação, e tenta procurar sinais disso na película.
Daniel é a fonte ativa. É ele quem deseja executar a ação. Ele tem 32% em Falsificação e 20% em Fotografia, então prefere usar Falsificação. 32/4=8, seu índice crítico. Grahal é a fonte passiva. Ele tem Fotografia 60. 60/4=15. Cruzando os números 8 e 15 na Tabela de Testes de Resistência, chegamos a 15. Enkyl tem apenas 15% de chance de enganar Grahal com sua foto falsa.

O Que Fazer em uma Rodada

Uma rodada dura dez segundos, um segundo, uma fração de segundo... não importa.
A rodada não funciona como o tempo real, é apenas uma medida de tempo imaginária; o tempo necessário para que um personagem realize uma ação ou movimento simples, como abrir uma porta, fazer um ataque, correr até o lado oposto da sala, ler um cartaz, ligar um aparelho...

Combates

Não importa o cuidado que se tenha para evitar combates, é quase certo que eles ocorram cedo ou tarde. Este é o procedimento que deve ser adotado quando os personagens se envolvem em situações de combate:

1. Os jogadores anunciam suas intenções: todos os jogadores dizem ao Mestre o que pretendem fazer e como vão fazê-lo. Não importa a rapidez com que façam isso em tempo real, desde que seja logo — dentro de dez ou vinte segundos. Se um jogador não conseguir tomar uma decisão, o Mestre assume que seu personagem ficou confuso e não consegue fazer nada. O Mestre também deve decidir o que os NPCs vão fazer, mas não precisa anunciar sua decisão aos jogadores.

2. Os jogadores jogam suas iniciativas: "jogar a iniciativa" significa fazer um teste para descobrir quem age primeiro. Os jogadores jogam 1d10 para cada personagem envolvido no combate, e somam a esse resultado a Agilidade do personagem. O Mestre faz o mesmo com os NPCs, mas em segredo.
Aqueles que conseguirem valores mais altos de iniciativa agem primeiro. Cada jogador confirma então a ação que havia sido declarada antes, em ordem decrescente de iniciativa.

3. Os personagens fazem seus ataques: os jogadores que desejam realizar ataques testam suas perícias correspondentes (Armas Brancas, Armas de Fogo, Arremesso, Artes Marciais, Boxe...). Eles jogam 1d100 e devem obter um resultado menor ou igual ao valor da perícia. Se o golpe foi bem sucedido, em alguns casos a vítima pode tentar um bloqueio (veja as perícias Armas Brancas, Artes Marcias e Boxe para mais detalhes) para evitar o ataque.

4. Calcula-se os danos: depois de definir quais personagens tiveram sucesso em seus ataques, joga-se os dados para verificar quanto dano os ataques causaram. O tipo e quantidade de dados que serão usados variam de acordo com a força, arma ou técnica usada do atacante (veja mais adiante o capítulo Equipamentos). Quando o personagem possui um ou mais pontos de Índice de Armadura, esse valor é subtraído do dano. Os personagens sobreviventes repetem todo o processo até que o combate termine.

Índice de Proteção

O Índice de Proteção determina quão resistente a danos é o personagem. A maioria dos personagens jogadores tem Índice de Proteção 0, podendo ser feridos com grande facilidade; armaduras, magias e outras proteções podem melhorar isso.

Esses personagens podem ser mortos com um único tiro ou golpe de faca, como acontece no mundo real. Mas certas criaturas sobrenaturais têm um Índice alto, sendo muito difícil causar-lhes dano.

O Índice de Proteção é subtraído de qualquer dano recebido. Só então o total resultante é abatido dos Pontos de Vida do personagem. Se o dano é igual ou inferior ao Índice de Proteção do alvo, nenhum dano é causado.

Ajuste de Força e Combate Desarmado

Um personagem com grande força causa dano maior quando ataca com armas brancas — facas, espadas e bastões. Ao dano normal dessas armas é acrescentado (ou subtraído) o ajuste definido pela Força do personagem — conforme mostrado na Tabela de Força, no capítulo "Atributos Básicos". Um personagem com Força 17, por exemplo, tem um ajuste de +2; ele acrescenta 2 pontos a quaquer dano que provoca com armas brancas.

As perícias Boxe e Artes Maciais, descritas no capítulo Perícias, permitem que um personagem lute de mãos vazias, com socos e chutes. Um ataque feito dessa maneira causa 1d4 pontos de dano, mais o ajuste de Força. Um personagem sem as perícias Artes Marciais ou Boxe também pode atacar sem armas, testando Agilidade, mas causa apenas 1d2 pontos de dano.

Dano em Partes Específicas

Algumas vezes, os personagens podem sofrer dano em partes específicas do corpo, como uma facada na mão ou um tiro no pé. Para propósitos de jogo, uma mão ou pé pode tolerar 2 PVs de dano até ficar tão machucada que novos golpes não façam efeito. Golpear novamente um membro que já tenha sofrido 3 ou mais pontos de dano pode resultar em amputação...

Um prisioneiro está sendo torturado por um anjo keeper com um facão enferrujado. O keeper golpeia a mão do prisioneiro e provoca 7 pontos de dano. O Mestre deve retirar do personagem apenas 2 PVs, sendo que os outros 5 pontos do golpe serão perdidos.

Caso o keeper golpeie a mão com esta força novamente, um teste de Constituição pode ser necessário para verificar se a mão será decepada.

Morrendo

Quando um personagem sofre dano, perde Pontos de Vida. Se os PVs de um personagem chegam a 0 ou menos, ele entra em choque e começa a perder um PV por rodada. Se atingir -5 PVs, o personagem estará morto — a menos que algum poder extraterrestre traga-o de volta à vida, o que não é muito provável.

Coisas como uma poção de cura ou um teste bem sucedido da perícia Primeiros Socorros podem salvar um personagem que esteja em choque. Se ele não recuperar o bastante para que consiga pelo menos 1 PV, continua perdendo um Ponto de Vida por rodada.

A Força da Magia

Magias são medidas em 1d6, como os atributos: a Força de uma magia, quando usada fisicamente, é igual à Força de um personagem — podendo levantar o mesmo peso e exercer a mesma força. A quantidade de d6 será sempre igual ao Focus da magia.

O mago necromântico Dan Braga, utiliza sua magia para criar um tentáculo de sombras e segurar um investigador (Criar/Controlar Trevas 6). Com 6 pontos de Focus, o Mestre pode jogar 6d6 para verificar a força da magia: ele consegue 1, 1, 2, 2, 3 e 5. Portanto, os tentáculos têm Força 11. A Força do Investigador é 14. De acordo com a Tabela de Testes de Resistência, os tentáculos (a fonte ativa) têm 35% de chance de manter preso o investigador (a fonte passiva).

Forças Combinadas

Mais de uma força pode auxiliar um dos lados da disputa — como quando duas pessoas tentam levantar juntas uma pedra. Para determinar a Força resultante, separe a Força maior e acrescente metade da Força de todos os outros envolvidos, arredondada para cima. O limite de ajudantes para uma tarefa é definido pelo Mestre, normalmente não mais de três ou quatro (às vezes, ajuda demais atrapalha!). O grupo pode fazer uma tentativa a cada dez minutos (uma tentativa significa esforço máximo de cada participante).

O mago necromante decide que um único tentáculo é muito pouco para segurar o Investigador. Na rodada seguinte, ele conjura outro tentáculo. O Mestre joga mais 6d6, que somam 15 pontos. O novo tentáculo tem Força 15. O primeiro tentáculo era mais fraco, tinha Força 11: divida por dois, arredondando para cima. Temos 6. 15 + 6 = 21. Agora as chances de segurar o investigador aumentam para 85%.

Ataques e Defesas Mágicas

Uma magia pode causar dano igual a seu Focus, em d6. Cada ponto de Focus no Caminho utilizado sempre valerá 1d6 de dano — não importando se é provocado por fogo, ácido, chuva de pedras ou qualquer outra forma de ataque.

Um ataque mágico pode ser contra-atacado magicamente; e seu dano pode ser reduzido à metade (arredonde para cima) com um teste de CON. Para isso, deve-se cancelar TODAS as outras ações na rodada. Personagens resistentes à magia também podem ignorar parte de qualquer dano provocado por mágica.

Hugh utiliza 8 pontos de Focus em Criar Fogo para lançar uma labareda sobre um mago Aquo, que resolve abdicar de sua ação na rodada para criar uma barreira de água, com 6 pontos de Focus em Criar Água.

O fogo causará 8d6, e a barreira de água, 6d6. Jogando os dados, o atacante consegue 15, e o alvo soma 8. Dos 15 pontos de dano que seriam provocados pelo fogo, 8 são detidos pela água. Os 7 restantes atingem o mago Aquo. Estes 7 pontos ainda podem ser reduzidos à metade com um teste de Constituição; em caso de sucesso, ele perde apenas 4 PVs.

EXPERIÊNCIA E APRENDIZADO

"Com o poder, vem a responsabilidade!"
— Peter Parker, Amazing Tales 15

Então, seu personagem sobreviveu a uma aventura? Em um RPG de horror, a sobrevivência é um prêmio por si só, mas para recompensar os jogadores que resistiram bravamente aos servos de Nigh-Sigurath e outros magos, e que conseguiram decifrar mistérios desafiadores, existe um sistema que permite aos personagens aumentar seus poderes através de suas experiências novas.

Este sistema é a experiência. Personagens que sobrevivem a muitas aventuras, encontram muitas criaturas desconhecidas ou enfrentam muitos perigos tornam-se mais experientes com o tempo, ganham mais poderes e melhoram suas habilidades naturais. Eles aprendem a sobreviver.

Esse aprendizado é representado pelos "níveis de experiência". No final de uma aventura ou seqüência de aventuras (geralmente três ou quatro), o desempenho de cada personagem sobrevivente é avaliado pelo Mestre. Se o Mestre achar que sua atuação foi boa, o personagem ganha um nível de experiência. Quanto mais níveis tem um personagem, melhor ele será — e maiores são suas chances de sobreviver.

Quais são as Mudanças

Quanto maior o poder dos personagens, maior suas responsabilidades, e o número de problemas enfrentados cresce proporcionalmente. Além disto, maiores os demônios e os seguidores de outras seitas interessados no poder mágico dos crânios de seus personagens

O maior nível possível para um humano sem apresentar problemas é o 10°. Acima disto, somente demônios. Com o avanço de níveis, o Mestre deve obrigar o jogador a assumir características demoníacas cada vez mais acentuadas. Pode começar com unhas compridas, pele pálida e olhos avermelhados até pequenas asas vestigiais nascendo nas costas do mago, a partir do 7° nível, e aumentando a cada nível subsequente O poder mágico de Arkanun começará a corromper a mente humana do personagem a partir dos níveis mais altos. O poder tem um preço, e roubar a essência vital de um mundo não é uma excessão.

A cada novo nível conquistado, o personagem recebe 1 Ponto de Vida, 30 pontos de perícias, 1 ponto de Focus, 1 ponto de magia e 1 ponto em um atributo básico à escolha do jogador.

Nível	PVs	Pontos			
		Perícia	Atributo	Magia	Focus
1°	+1	-	101	5	-
2°	+2	+30	102	6	+1
3°	+3	+60	103	7	+2
4°	+4	+90	104	8	+3
5°	+5	+120	105	9	+4
6°	+6	+150	106	10	+5
7°	+7	+180	107	11	+6
8°	+8	+210	108	12	+7
9°	+9	+240	109	13	+8
10°	+10	+270	110	14	+9

Pontos de Perícia

Os pontos de perícia podem ser distribuídos em qualquer delas, mas aqueles que sobrarem serão perdidos. O jogador pode colocar no máximo 10 pontos por perícia em cada mudança de nível.

Os pontos de perícia devem ser alocados com bom senso, de acordo com as ações do personagem na aventura: se ele usou sua pistola com freqüência, por exemplo, faz sentido que coloque pontos na perícia Armas de Fogo, subgrupo Pistolas; se experimentou usar um computador, pode receber pontos em Computação; mas, se não viu nem ouviu nada que tenha ligação com uma perícia, seria estranho colocar pontos nela. Apenas em alguns casos, se puder explicar o motivo ao Mestre, o jogador pode colocar pontos em perícias com as quais não teve contato — ele pode alegar, por exemplo, que entre uma aventura e outra o personagem fez algum curso ou estudou algo novo com empenho.

Pontos de Atributo

A cada novo nível o personagem ganha um ponto em um dos oito atributos básicos. Um atributo aumentado desta forma pode ultrapassar o limite de 18. Um atributo não pode ser aumentado duas vezes consecutivas.

Pontos de Focus

Se o personagem é um mago, recebe um ponto de Focus por nível para colocar nos Caminhos ou Formas que escolheu. O jogador pode começar um novo caminho, desde que encontre alguém disposto a ensiná-lo. Aprender um novo caminho e colocá-lo em 1 ponto de Focus demora cerca de 2 a 6 meses, e nunca poderá ser oposto ao seu Caminho Elemental principal. O mago precisa encontrar alguém que possua o Caminho em valor igual ou superior àquele que deseja aprender.

Um Caminho não poderá ser maior do que 7. Caso o jogador deseje possuir Focus acima de 6 em um caminho, cada ponto custará 2 pontos de Focus (neste caso, o jogador deixará 1 ponto de Focus "armazenado", para gastá-lo quando o personagem avançar de nível novamente).

Caminhos acima de 4 exigem algum tipo de esforço ou sacrifício extra por parte do mago. Esse esforço pode fazer parte da campanha. Um Mestre não deveria permitir que um mago simplesmente consiga um Caminho com Focus acima de 4 sem

suor ou sangue: para elevar um Caminho do Fogo de 5 para 6, por exemplo, o Mestre pode obrigar o mago a viajar para o Havaí e estudar com um mentor durante quatro meses nas bordas de um vulcão ativo...

Outros Prêmios

Além destas mudanças, os personagens podem encontrar outras formas de melhorias no seu status, como por exemplo:

Tesouros: os personagens podem encontrar somas enormes de dinheiro, ficar com uma casa abandonada, encontrar alguma jóia rara, gemas valiosas, uma pintura, um objeto de arte...

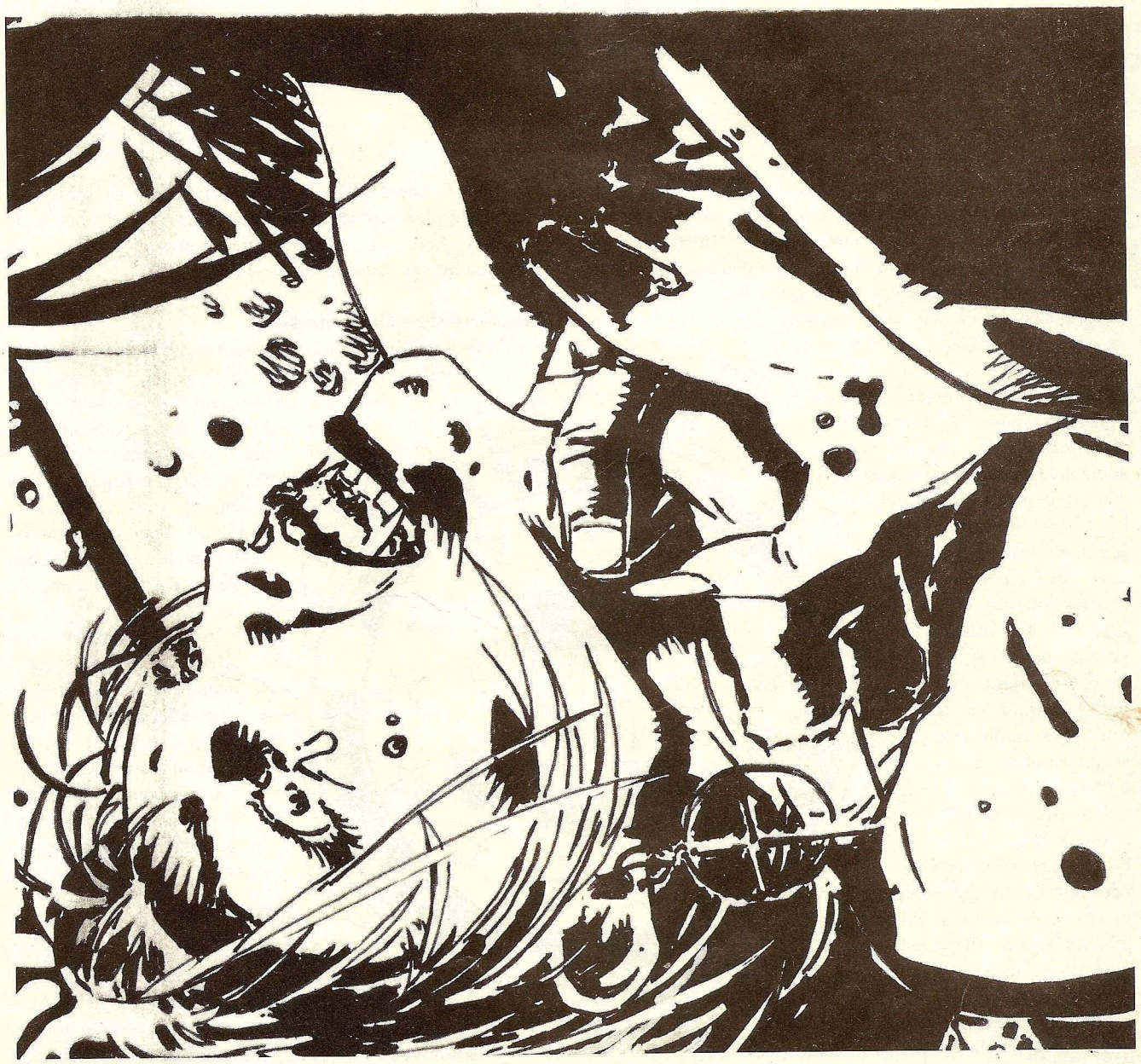
Tesouros com valor arcano: os personagens podem encontrar algum livro ou tomo mágico, um mapa com instruções para a localização de um tesouro ou de uma fonte mística, um Node, ou mesmo um portal. Pode ser um item mágico, um talismã, uma gema ou até mesmo uma arma mágica.

Títulos: a igreja, a seita, ordem ou mesmo o traficante de drogas local pode ficar agradecido com o serviço prestado pelos investigadores; eles podem receber algum título, uma posição hierárquica melhor, ou um favor que possa ser usado no futuro.

Rituais: os personagens podem encontrar algum livro ou runas com um ritual que não possuam, ou indicações de locais ou mapas que possam mostrar a eles a localização de um livro de magias.

Pactos: os personagens podem ter conseguido estabelecer contato com um anjo ou demônio e resolvido algum problema para ele. Podem conseguir um favor, proteção ou apenas a garatia de que não serão destruídos. Em troca de algum serviço, um demônio pode propor um pacto ou um novo negócio.

Conhecimento: o mundo de cada mestre é diferente. Este livro somente fornece o esqueleto do mundo, de uma forma bastante rudimentar: cabe ao Mestre adicionar seitas, criaturas, pessoas e fatos que tornam cada mundo diferente do outro. O conhecimento sobre estes mistérios pode ser o mais precioso tesouro.



UM MUNDO DE TREVAS

Além dos muitos mundos secretos escondidos dentro de nossa realidade, vivemos em um mundo aparentemente normal. Pessoas morrem, notícias bizarras povoam nossos tablóides todas as manhãs. O mundo está cada vez mais louco e sem sentido. Pelo menos para nós.

Este é um mundo de cegos, onde nada é o que parece. O mistério, o bizarro e o inesperado acontecem. Anjos e demônios existem. A magia é real. Sociedades secretas são reais.

A grande maioria da população do planeta acredita que a magia existe. Então, por que as pessoas permanecem tão céticas? O que há demais em acreditar que um espírito demoníaco de um plano chamado Spiritum tomou o corpo daquele inocente carteiro, e fuzilou 23 pessoas dentro de um McDonald em Nova Jersey? Que verdade pode estar escondida na história daquele "louco" que matou a mulher, decepou suas mãos, pés e cabeça, e traçou um pentagrama com seu sangue, colocando as partes decepadas nas pontas da estrela?

Preso pela polícia, o suspeito suicidou-se usando uma gravata para se enforcar. Os vizinhos diziam que era um bom homem, incapaz de tal ato. Quem está com a razão?

Basta folhear os jornais. Todos os dias, coisas sombrias acontecem ao redor do mundo. Luzes inexplicáveis, monstros comedores de cabras, assassinos seriais, loucos, psicopatas, fenômenos paranormais. Será nossa ciência é tão pobre assim, incapaz de encontrar explicações racionais para tudo isso? Ou será que existe algo mais?

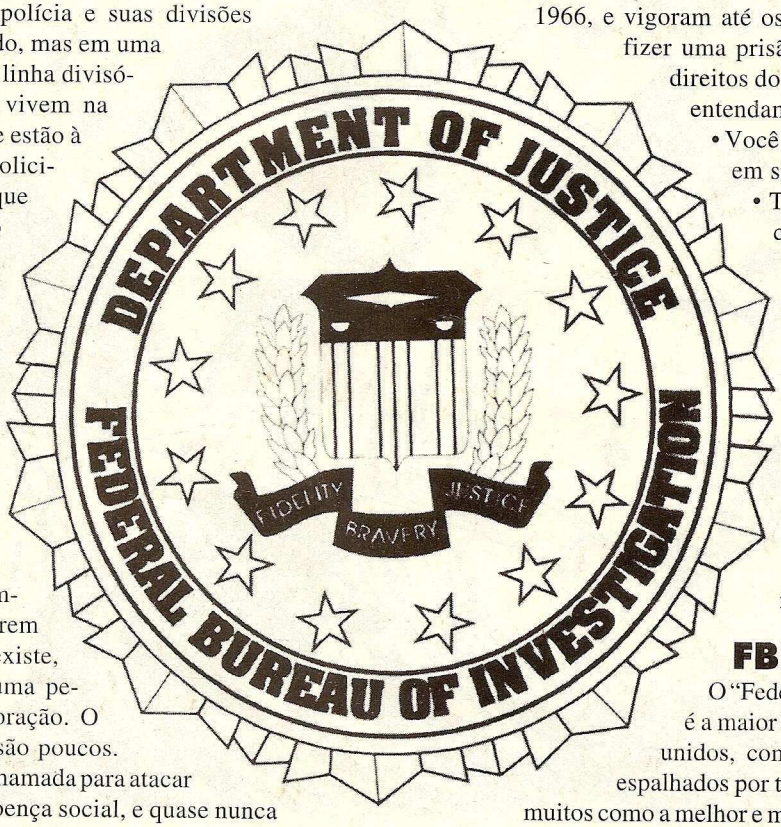
A Lei

"Dizem para você obedecer,
Dizem para você cooperar,"
— Titãs, Polícia

Magos à procura de cadáveres frescos para experimentar novos elixires; Loucos fugitivos de um hospício; Assassinos de aluguel; Prostitutas com 4000 anos de idade; Repórteres que acidentalmente descobriram um demônio disfarçado no lugar do Presidente; viciados em jogos que viram mais do que deveriam em um cassino; cedo ou tarde, as ações de todas estas pessoas esbarram em um problema: a lei.

Os departamentos de polícia e suas divisões variam em todo o mundo, mas em uma coisa são unidos: são a linha divisória entre aqueles que vivem na sociedade e aqueles que estão à sua margem. Muitos policiais certamente dirão que ninguém faz idéia do que é ser um policial, e provavelmente estão certos. A maioria das pessoas não vê o pior da humanidade com muita freqüência, ou evitam comentários sobre o assunto. Mas a polícia, sem outra escolha, lida com isso diariamente.

Ë claro que policiais também têm falhas, por serem humanos. A corrupção existe, embora apenas atinja uma pequena parcela da corporação. O dinheiro e os recursos são poucos. A polícia geralmente é chamada para atacar uma conseqüência da doença social, e quase nunca sua causa. Desnecessário dizer que os policiais são obrigados a seguir rígidos protocolos para prender e se aproximar de suspeitos. Acima de tudo, ele precisam seguir a lei... um problema que os criminosos não têm.



Direitos dos Criminosos

Os direitos de Miranda foram criados nos Estados Unidos em 1966, e vigoram até os dias de hoje. Sempre que fizer uma prisão, um policial deve ler os direitos do suspeito e garantir que eles entendam estes direitos. São eles:

- Você tem o direito de permanecer em silêncio;
- Tudo que você disser ou escrever pode e será usado contra você em uma corte da lei;
- Você tem direito a um advogado, antes de qualquer pergunta, e antes de responder a qualquer pergunta, e durante a resposta de qualquer pergunta;
- Se você deseja um advogado, mas não pode pagar por um, a corte irá designar um advogado para você.

FBI

O "Federal Bureau of Investigation" é a maior agência federal dos Estados unidos, com cerca de 10.000 agentes espalhados por todo o país, considerado por muitos como a melhor e mais bem equipada organiza-

ção de combate ao crime do mundo. Foi criada em 1908 para lidar com todo crime que caia na jurisdição federal (atualmente drogas, terrorismo, crimes violentos, corrupção e crimes inexplicáveis).

Todos os agentes do FBI passam por um treinamento especial em Quantico, Virginia. Eles têm conhecimentos e perícias em lei, investigação, métodos de procura, luta e armas de fogo. As armas preferidas dos agentes do FBI são a SigSauer P228 ou a Glock-17. Dentro do FBI opera uma divisão de nome "Arquivos", especializada em casos estranhos, geralmente ligados a OVNIs, cultos, rituais satânicos e aparições sobrenaturais. O grupo é composto por cerca de uma dezena de agentes, coordenados por um agente de codinome "Spooky".

Peritos e Investigadores

A maioria dos departamentos de polícia possui um grupo especializado para verificar a cena do crime, composto por profissionais cujo trabalho é buscar imperfeições, pistas e dicas que auxiliem na captura ou descoberta de um suspeito — seja o local um quarto, um beco ou um porta-malas. Como tais coisas são demoradas, exames totais podem levar de horas até semanas (como no caso P.C. Farias, por exemplo). Mas, se houver uma pista, ela SERÁ encontrada — ainda que "forças ocultas" possam fazer com que se percam nos armários e gavetas.

A análise de pistas é muito eficiente hoje em dia. Uma mancha misteriosa pode ser testada no laboratório em minutos, e será identificada com 99% de chance (a menos, que se trate de algo muito diferente, como sangue de demônio...). Com um fluoroscópio e o aerosol apropriado, peritos conseguem identificar manchas de sangue mesmo que a superfície tenha sido limpa. Impressões digitais podem ser identificadas em questão de horas. Resíduos de pólvora nas mãos de suspeitos podem ser detectados em minutos. Aspiradores especiais são usados para recolher fibras, pêlos e outras substâncias para análise.

Pelo tiro e posição da bala pode-se identificar a arma, calibre e até alguns dados sobre o atirador, como a altura e a mão utilizada para disparar. Se muitos pensam que apenas a arma pode levar ao criminoso, muitos também se esquecem das balas: elas são fabricadas em lotes, e não é difícil seguir do lote para o vendedor, e do vendedor para o simpático senhor de terno cinza que comprou uma caixa daquele mesmo lote na semana passada e foi filmado pelas câmeras de vídeo da loja...

Investigadores são implacáveis, insistentes, quase infalíveis. Apenas uma coisa eles não podem ver: Nunca vão acreditar que aquela velhinha simpática baleada até a morte pelo seu grupo de Personagens estava, na verdade, possuída pelo espírito demoníaco de Kalibah, o mago necromântico, e estava prestes a conjurar um demônio de Infernun para este plano de existência...

Os Homens de Negro

Os Homens de Negro parecem estar em todos os locais onde alguma coisa interessante acontece. Usando ternos e sobretudo negros, óculos escuros e armas, eles surgem em grupos de três ou quatro agentes por carro, dependendo da situação. Quase nunca falam, e seus motivos são sempre uma incógnita. São muito bem treinados e armados. Ninguém sabe realmente para quem eles trabalham.

Os Fora-da-Lei

"Sabe qual a diferença entre nós dois? Apenas um dia ruim!"
— Coringa, A Piada Mortal

Mesmo entre os humanos, sempre existiram aqueles que operam à margem da lei, seja por questões morais ou socio-econômicas. Criminosos sempre existiram e sempre existirão. Existem vários tipos de foras-da-lei: desde o pé-rapado, que conseguiu achar uma faca de cozinha enferrujada e assalta pessoas para ter o que comer; até os barões e cartéis de drogas colombianos.

Redundante dizer, mas criminosos não seguem a lei. Isso significa que eles podem fuzilar intrometidos sem pensar duas vezes e sem fazer perguntas. Não precisam ler direitos nem dar chances. E podem, sim, usar de tortura para arrancar informações.

As Gangues de Rua

Contar ou numerar todas as gangues do mundo seria impossível, não só por sua enorme quantidade, mas também por seu estado transitório. Até mesmo a Máfia e a Yakuza começaram como gangues. Normalmente são encontradas em áreas de imigrantes.

As gangues dos anos 90 são muito mais perigosas que suas similares das décadas anteriores, com acesso a maior tecnologia e mais facilidade para obter armas. Outra razão são as drogas.

Drogas

Vício é uma arma poderosa, e a ganância também. Com estas duas forças juntas, o tráfico de drogas tem afetado praticamente todos os meios de vida do século XX. Drogas são o único negócio verdadeiramente mundial. Do agricultor paquistanês que cultiva o ópio até o garoto caído com uma seringa nas mãos em uma rua de Estocolmo, as drogas cruzaram todos os países, todas as cores, credos e raças.

Adicionalmente, algumas drogas induzem a visões alucinógenas. Com os rituais certos, permitem alguns tipos de visões e revelações — algumas terríveis demais para a sanidade humana. Não é de se espantar, dada a ligação entre as revelações religiosas e o uso de entorpecentes por estas pessoas.

E o dinheiro. Nunca esqueça o dinheiro. Cultos e seitas que lidam com tráfico de drogas têm dinheiro suficiente para esmagar qualquer investigador, ou até mesmo um mago. Com viciados como tropas de choque (ou pelo menos "bucha de canhão"), dispostos a tudo pela próxima dose, seu potencial de destruição é terrível...

Qualquer contato com drogas resulta em encrenca a curto prazo, e morte a médio prazo. Exatamente como no mundo real.

A Máfia

É dito que a Máfia começou com a unificação da Sicília em 1860, que separou a monarquia dos Bourbons da ilha, como um bando de guerreiros que usou tudo o que tinha pela liberdade. Deste grupo inicial, eles se organizaram em famílias, controlando praticamente toda a ilha em poucas décadas. Seus métodos incluem chantagem, extorsão e pagamento de proteção. Aqueles que se opunham às famílias eram assassinados de uma forma especialmente cruel. Para falar a verdade, para ser um verdadeiro mafioso, é preciso também ser um assassino.

A Máfia é dividida em duas principais facções: a Máfia Siciliana, e a Cosa Nostra, nos Estados Unidos, ambas ligadas ao tráfico de heroína. É dito que a Máfia sozinha, somente pelo tráfico de drogas, é o vigésimo país mais rico do mundo. A Europa é considerada território mafioso, mas a Tríade e a Yakuza começaram recentemente uma guerra silenciosa contra a Máfia pela posse de pontos de distribuição e venda de drogas.

A Tríade

Derivada de milhares de anos como uma organização secreta chinesa, a Tríade foi fundada no final do século XVII. O nome vem da ligação entre o céu, o homem e a terra. Novos recrutas precisam passar por testes físicos e mentais, realizar 36 juramentos e beber sangue humano em uma das fases do ritual. Isto resulta não apenas em uma irmandade de sangue, mas também significa o sangue que escorrerá se os juramentos forem quebrados.

Criada inicialmente como inimigo político do Imperador, a Tríade logo percebeu o lado lucrativo do crime — primeiramente com o ópio, introduzido na china pelos ingleses, mas abandonado em seguida. Do ópio veio a heroína, e com ela, dinheiro. . Quase todo o seu dinheiro vem da heroína; outros negócios incluem o tráfico de escravas brancas e a pornografia infantil.

Hoje em dia, quase toda a Ásia é dominada pela Tríade. Com o retorno de Hong-Kong da Inglaterra para a China, em 1997, as Tríades estão começando a se mudar para outros países, principalmente Europa, Canadá e Estados Unidos, gerando conflitos com mafiosos e outras instituições de crime organizado.

Rumores dizem que um dos líderes da Tríade é um dragão chinês conhecido como Sin-Fang.

A Yakuza

Caracterizada principalmente por seus membros com tatuagens imensas e dedos cortados, a Yakuza se originou no Japão em 1612, com os Ronin (samurais sem mestre) que saqueavam vilas. Nenhum grupo criminoso detém tanto poder em determinado lugar quanto a Yakuza no Japão. Eles são encarados naturalmente pelo povo como um fato do dia-a-dia, quase como o dia e a noite — resistir à Yakuza é uma idéia inconcebível para a população. As garras da Yakuza alcançam todos os parlamentos desde a Segunda Guerra Mundial, quando os Estados Unidos reconstruíram o país. A Yakuza controla grande parte da indústria de entretenimento japonesa, o que explica a grande quantidade de filmes, livros e revistas promovendo a imagem "nobre" da organização.

A Yakuza conta com o apoio dos oyabun (magos japoneses) e assassinos ninja excepcionalmente treinados.

Os Loucos

Muitos humanos são abençoados com alguns dons sobrenaturais. Pessoas que ouvem ou conversam com espíritos, enxergam futuro e passado com um simples olhar, encontram anjos e demônios para depois perderam sua sanidade...
A sociedade os considera loucos, perigosos até. Muitos são taxados de esquizofrênicos, lunáticos. Mas quem pode garantir que "eles", as criaturas das sombras, não estejam nos observando também? Talvez os loucos sejamos nós, que não acreditamos na verdade até ser tarde demais...

Psicopatas e "Serial Killers"

Em certos casos de loucura, o indivíduo fica tão alheio ao mundo real que nada mais passa a ter sentido. Vida e morte não mais importam. As causas são muitas, mas as conseqüências podem ser perturbadoras. Os psicopatas variam desde canibais que caçam homossexuais para matar e guardar na geladeira; até a gentil senhora que se faz passar por enfermeira para asfixiar idosos e roubar-lhes as casas.
O termo "serial killer", assassino serial, foi introduzido pela primeira vez por Robert Ressler, diretor do FBI, para relatar casos de mortes semelhantes. Nos últimos 50 anos vem aumentando a incidência deste tipo de crime. Na verdade, os crimes não aumentaram; sempre existiram, e apenas tornaram-se evidentes com o avanço dos meios de comunicação. Um assassino serial não precisa estar ligado a uma determinada área — então, como ligar crimes cometidos em Chicago e em Miami?
Algumas vezes, assassinatos seguidos de mutilação e roubo de partes do corpo podem ser obra não de um único indivíduo, mas um culto. Na prática, cultistas e assassinos seriais são iguais. Ambos possuem um calendário de eventos pré-programado; ambos são muito bons no que fazem, capazes de esconder sua real natureza de todos à volta; e, principalmente, ambos não dão nenhum valor à vida humana.

"Spree Killers"

O "spree killer" mata muita gente de uma vez só. Enquanto um assassino serial possa fazer cerca de vinte vítimas por ano, um spree killer é bem capaz de entrar em uma lanchonete com metralhadora e matar todos que estão no seu caminho.
Como resultado, a maioria dos "spree killers" termina seu ato tirando a própria vida. A natureza de seus crimes é muito desorganizada — não há muita preocupação com o que vai acontecer "depois" das mortes. Um "serial killer" está muito mais preocupado em sobreviver para matar de novo, preocupando-se com seus crimes e sua identidade.
Aqui, novamente, pode existir uma terrível verdade oculta sob os fatos. Conta-se nos meios místicos que existe um determinado tipo de espírito, chamado "spree", que toma o corpo de certas pessoas durante algum tempo. Tais espíritos comandam chacinas vorazes, até que sejam despachados novamente para Spiritum (leia-se ser morto pelas balas da polícia). São muito comuns os casos de "spree killers" que, após atrocidades monstruosas como degolar crianças em um jardim da infância, foram mais tarde reconhecidos por seus parentes e amigos como pessoas calmas e pacatas...

CÉU E INFERNO

"No princípio, Deus criou o céu e a terra."
— Biblia de Jerusalém, Gênesis.

No princípio haviam as Trevas. Então o Criador disse: "Faça-se a luz". E a luz foi criada.
Relatos babilônicos falam sobre a guerra entre Leviatã (A Serpente do Caos) e Bel-Meridath (O Campeão da Luz), em que a serpente foi destruída e devolvida às trevas. E a luz surgiu no universo.
Este guerreiro foi chamado pelos Babilônicos de Deus. Quando Deus criou a luz primordial, fez também a primeira sombra, Shaitan. Na Verdade, Shaitan (ou Satã) é um habitante do distante mundo destruído de Tenebras, muito além do plano árido de Arkanun, até mesmo além de Infernun.

Anjos Rebeldes

Deus criou os anjos à sua imagem e semelhança — e para os anjos criou a cidade de prata, onde eles viviam em harmonia e paz. Seu líder era Lúcifer, a Estrela da Manhã, o Portador da Luz. Seu reinado nos céus durou por mais de dez milênios, até a criação dos homens na Terra. Como a Terra necessitava de um protetor, Deus nomeou seu filho, Jesus, para orientar e coordenar a criação do novo planeta. Lúcifer se rebelou contra o Criador; com um exército de 111 falanges, atacou a cidade celestial. O arcanjo Miguel defendeu a cidade celeste com seu exército.
Lúcifer teria vencido, não fosse pela intervenção de Jesus, que acabou resultando na derrota dos anjos rebeldes. Lúcifer e suas legiões foram banidos para o Limbo, uma região entre os planos da Terra, Paradísia e Arkanun. No Limbo, acabaram caindo no Fosso das Almas, a morada de Satã. Quando os anjos caídos se recobraram da derrota, com suas asas arrancadas e ódio em seus corações, coordenaram a construção de um semi-plano chamado Inferno, em homenagem ao mundo caído de Infernun.
Na Idade Antiga, deuses e mortais estavam muito próximos, assim como as ligações entre a Terra e Arkanun. Os aztecas, maias e incas possuiam os maiores contatos com Arkanun, mas estavam afastados demais da civilização para gerar qualquer tipo de confronto. Os etruscos, por outro lado, estavam bem no meio da região de conflito.
Os principais deuses etruscos, poderosíssimos magos de Infernun, eram Chariot, Bhaal (o Senhor do Fogo) e Zebub (o Senhor das Moscas). Quando os exércitos mortais guerreavam, anjos e demônios também o faziam. Os etruscos acabaram derrotados — e com eles, seus demônios. Bhaal e Zebub se fundiram em uma só entidade, conhecida por BhaalZebub, ou Belzebu. Bhaalzebub e suas legiões (72 duques no comando de 111 legiões com 6.666 demônios cada; total de 7.405.926 demônios) foram acolhidos no Inferno por Satã e Lúcifer. Assim surgia a Trindade Demoníaca, o contraponto da Santíssima Trindade.

Contato com Arkanun

Arkanun. Um mundo flamejante, com rios de magma correndo entre florestas de fogo e vidro petrificado e geleiras escuras como carvão. Torres de ébano e ossos, com centenas de metros de altura, habitadas por criaturas cinzentas e aladas, parte homens e parte morcegos, com presas e garras afiadas como navalhas. Seres mágicos cobertos de escamas e espinhos, batalhando pela imortalidade. Assim é Arkanun, o plano inferior mais próximo à Terra.
E Infernun, o plano seguinte, é ainda mais decadente.
Os magos descobriram o plano de Arkanun por acaso, séculos antes de Cristo. As primeiras formas de magia se manifestavam na Terra, e a primeira brecha interdimensional foi aberta. Naquele tempo, os humanos não possuíam conhecimento suficiente para evitar a entrada de uma entidade de Arkanun na terra; foi com assombro que Arquimedes recebeu o estranho visitante. A princípio pensou tratar-se de algum deus ou demônio do Olimpo, mas a criatura se apresentou como Petraak, da corte real dos magos de Arkanun.
Segundo as lendas, Petraak tinha quase três metros de altura, pele escamosa, asas draconianas e garras de quinze centímetros. Apesar da aparência, sua inteligência era altíssima: aprendeu rapidamente a se comunicar com os sábios e transmitir seu conhecimento. Dizem as escrituras que Petraak ensinou aos sábios os primeiros conceitos de matemática, alquimia e magia. Explicou que a magia era uma forma direta de alteração da realidade, e que os seres de Arkanun já a conheciam há incontáveis séculos. Havia somente um problema com os rituais e magias: sua energia era proveniente da força vital da Terra, e principalmente de Arkanun.
Os magos de Arkanun aprenderam sua magia através de um ser misterioso conhecido apenas por Jakharte, que dizia ser refugiado do plano de Infernun. Dominaram rapidamente as energias místicas que regem os rituais e as runas. Em poucos séculos, muitos magos povoaram Arkanun. Seitas nasceram e foram destruídas. Muitos demônios alcançaram um poder inimaginável, às custas dos crânios de seus inimigos derrotados. Com o uso de tanta magia, Arkanun drenou quase toda a energia vital de Infernun, reduzindo-o a uma ruína devastada. Apenas os mais poderosos habitantes de Infernun sobreviveram, buscando desesperadamente uma forma de escapar.

A Segunda Rebelião

Após as grandes guerras com Arkanun, a maioria dos portais de Paradísia para a Terra foram fechados. E, após a segunda rebelião dos anjos, todos foram fechados para sempre.
A segunda rebelião ocorreu quando os mortais tiveram belas filhas, e alguns anjos caíram sob seus encantos. Mas qualquer contato com os mortais era proibido. Então Samyaza, chefe dos revoltosos, desobedecendo as ordens, desceu dos céus com duzentos anjos. Foram liderados por Urakabarameel, Akibeel, Tamiel, Ramuel, Danel, Azjeel, Sarakmyal, Asael, Armers, Batraal, Anane, Zavebe, Samsaveel, Ertael, Turel, Yomyael e Arazael. Escolheram cada um uma mulher e tiveram filhos com elas. Ensinaram às suas mulheres e filhos sua magia e feitiçaria. O clamor dos mortais destruídos pelos filhos dos anjos chegou aos céus. Miguel, Gabriel, Rafael, Suryal e Uriel baixaram seus

ERON

olhares para a Terra e viram o sangue que corria. Sob comando divino, o Dilúvio cobriu a Terra (ou a parte da Terra onde se passa esta história). Os anjos fugitivos foram capturados e mantidos sob a terra por setenta gerações. Depois foram acorrentados pelas mãos e pés no deserto de Dudael, condenados a sofrer sob o fogo brando até o dia do Juízo Final. Todos os gigantes nascidos das mulheres e anjos foram mortos por Miguel, Gabriel e pelo Dilúvio.

A Idade das Trevas

Na Idade Média, existiam na Terra quase 500 magos — não apenas na Europa, mas espalhados por todo o globo. Com o aumento do uso de energias místicas, aumentou também a quantidade de portais e brechas interdimensionais. Criaturas de Arkanun, e até mesmo Infernun, apareceram em pontos isolados do planeta. Lendas de monstros e outras criaturas sobrenaturais ganharam força nesta época.

Quase todas as ligações Paradísia/Terra e Terra/Arkanun estavam fechadas. Por outro lado, os seres sobrenaturais da própria Terra ainda vagavam pelas florestas desconhecidas. As fadas, os elementais e o reino de Arcádia permaneciam em contato com a raça humana, observando-a de longe. A magia era mais aceitável, e os magos eram vistos como seres divinos, com poderes sobrenaturais. Tolerados, respeitados e muitas vezes temidos. O contato com o reino dos espíritos e das fadas era constante.

Anjos, Demônios e a Igreja

Os anjos são os habitantes de Paradísia, o mundo adjascente à terra no sentido oposto ao de Arkanun. Assim como o poder dos magos da Terra é proveniente da força vital de Arkanun, o poder mágico dos anjos é drenado da Terra. Os relatos dos primeiros anjos a visitarem a terra datam dos tempos antigos, antes de Cristo. Segundo as lendas, alguns anjos já haviam visitado a Terra à procura de algum artefato ou item mágico. Chegaram até a ensinar novas formas de rituais e magias a alguns magos terrenos (Moisés foi considerado um dos maiores magos Aquos de todos os tempos).

Com os portais bloqueados, os demônios magos presos na Terra descobriram que os anjos possuíam rituais para se transportar entre planos. Até então, os demônios de Arkanun dependiam de certas fases lunares e épocas do ano para, em conjunto com magos mortais e complicadíssimos rituais, se transportarem de Arkanun para a Terra. Alguns magos de Infernun, preocupados com seus colegas aprisionados em um mundo quase destruído, se apressaram em conseguir exemplares vivos dos seres de Paradísia para estudar seus rituais e métodos. Desde então, poucos viajantes de Paradísia se arriscaram na Terra; os rituais de abertura de portais entre dimensões se tornaram itens valiosíssimos, muito cobiçados por magos e demônios.

Para realizar seus estudos na Terra, os anjos souberam se aproveitar das lendas a respeito de serem "bondosos mensageiros de Deus". Eles se infiltraram na instituição mais poderosa da época, a Igreja. A partir do concílio de Verona (1183) lançaram as bases da Inquisição.

A Inquisição consistia em tentar converter os hereges ao cristianismo e catolicismo, mesmo que por métodos pouco ortodoxos. Os anjos infiltrados na Igreja, porém, cuidavam para que os seres de Arkanun e os magos aliados a eles fossem caçados e dizimados pelos exércitos de fiéis. Os materiais, livros e runas encontrados eram confiscados para estudos.

Os demônios mais poderosos, por sua vez, usaram seus poderes de transformação e ilusão para também se infiltar na igreja — em especial na França e Inglaterra, a fim de tentar localizar os anjos responsáveis e destruí-los. Com o tempo aprenderam que, ocupando as posições mais importantes da Igreja, teriam acesso aos livros de magias descobertos pelos soldados da Inquisição. Mas a comunicação entre as Igrejas era deficiente, e muitas vezes documentos dados como perdidos eram roubados por seitas e sociedades secretas dentro da própria Igreja.

Revanche Druida

Nesta época (séculos XII a XIV) cresceu o movimento druida na Inglaterra e Irlanda. Desde a Antiguidade os druidas eram considerados os protetores de Gaia, os magos em comunhão com a natureza e protetores da força espiritual do planeta. Os druidas conheciam os caminhos das plantas, dos animais e dos homens. Despertados pela crescente destruição da força vital do planeta, os druidas começaram a perseguir e destruir magos, principalmente nas ilhas Britânicas — mesmo sob o risco de serem também eles capturados pela Inquisição; apesar de agirem em favor de uma força maior, os clérigos da Inquisição nunca aceitavam tais teorias...

Os magos, por sua vez, ficaram literalmente entre a cruz e a espada. Dependiam cada vez mais de ensinamentos proibidos e de pactos com demônios para a obtenção de rituais. Nos primeiros anos a Inquisição destruiu entre 200 e 300 magos. Os poucos sobreviventes se isolaram nas chamadas escolas de magia, instituições que tendiam para um determinado elemento ou método de ação. Seis escolas principais surgiram: Aquos, Pyros, Erde, Luft, Photo e Tenebras, respectivamente dedicadas à água, fogo, terra, ar, luz e trevas. Devido aos pensamentos radicais de seus líderes, as escolas de Caminhos opostos passaram a se enfrentar e se destruir, ao mesmo tempo que nasciam escolas baseadas em Ideologias (a seita de Luvithy, por exemplo).

Após este período, começou a Idade da Razão. Pressionado pelas idéias da razão acima da emoção, o povo-fada foi obrigado a selar suas ligações com a Terra para sempre. Os poucos portais que restaram têm sido procurados e destruídos por tropas enviadas por Oberon e Titânia, os governantes de Arcádia.

O Novo Mundo e as Sociedades Secretas

Com a descoberta e colonização do Novo Mundo, novos magos surgiram. Os índios americanos eram orientados por seus xamãs e pajés. Os maias, incas e aztecas, apesar dos rituais e magias que já possuíam, não foram páreo para a pólvora e o número superior dos espanhóis.

Apesar dos inúmeros conflitos, os místicos conseguiram sobreviver e transmitir seus ensinamentos através dos anos. Para isto, surgiram sociedades secretas destinadas a estudar e praticar as forças naturais, esquecidas pelo resto do mundo.

Na Europa, os magos se tornaram cada vez mais reclusos. Temiam que, com a revelação de seus segredos, eles fossem mortos pela Igreja, por camponeses ignorantes ou ainda por outros magos manipulando tais movimentos. Escolas de alquimia foram criadas, desenvolvidas e destruídas neste período.

Nos Estados Unidos a caça às bruxas foi bastante praticada,

principalmente no século XVII. Apesar dos conflitos, a magia e as escolas proliferaram. As Wiccas, os Rosacruzes e os Servos de Lúcifer são as três principais escolas de magia atualmente em atividade nos EUA, entre centenas de outras entidades menores.

Templários: o Homem Comum

Nem só de magos vive a Terra. Homens sem poderes arcanos também se reuniam em sociedades secretas, com o objetivo de destruir, estudar ou manipular as ordens místicas.

Os Templários são a mais ativa sociedade secreta ainda existente. Foram criados em 1014 a.C. como uma organização secreta de doze homens, que não possuíam dons mágicos, mas estavam entre os mais altos oficiais do Império Egípcio. Estas doze pessoas, descontentes com os sacerdotes egípcios que mantinham todos os rituais e magias longe do alcance dos militares, decidiram tomar este conhecimento à força. Nomearam-se "Guardiões do Templo da Luz". Liderados por Kurak Iapetus, espionaram os segredos dos padres. O maior objetivo destas pessoas foi encontrar as dezesseis Esmeraldas de Akhenaton, cada uma contendo o segredo de um Caminho mágico.

Os doze originais recrutaram mais homens, mas foram derrotados pelos anjos que auxiliavam os sacerdotes. Desde então, adotaram uma rígida estrutura secreta. Agiam nas sombras; ninguém deveria conhecer sua existência. Conseguiram reunir um grande número de sociedades secretas, aumentando seu número e poder através dos séculos.

Seu segundo grande ataque também falhou, e os Templários retornaram às sombras até que as estrelas estivessem novamente alinhadas a seu favor. Desde a época das Cruzadas seu poder tem crescido. Eles recrutam banqueiros, governadores e políticos. No final do século XIII já tinham influência sobre os governantes de praticamente todas as grandes cidades.

Sumiarel, um arcanjo infiltrado na corte do rei da França, previu o ataque político final que viria nos anos seguintes. Usou seus poderes e influência junto à nobreza e o papado para enviar um ataque aos Templários. O golpe fulminante acabou com grandes cavaleiros. Os sobreviventes tomaram refúgio na Escócia, Suíça e Portugal, enquanto outros fugiram para o novo continente. Os Templários que ficaram na Europa descobriram que os anjos eram realmente perigosos, cruéis e implacáveis em seus ataques; e que os seres humanos deveriam se esconder até estarem preparados novamente. Quando as estrelas estiverem alinhadas, todos os anjos cairão. E eles aguardam por este dia...

Os Templários são sempre humanos sem poder mágico algum. A grande maioria possui vastas somas em dinheiro, grande poder ou fortes contatos, e muitos deles estão infiltrados em outras sociedades secretas. Assim, quando um Templário necessita de uma espada de Orichalka (o metal místico que dizem ser capaz de destruir um anjo), recorrem a estas organizações. Por questões de segurança interna, nenhum tipo de mago é aceito além das camadas mais superficiais da organização. Nenhum.

Em 1776, em Ingolstadt, na Bavária, o antigo jesuíta Adam Weishaupt fundou a sociedade secreta mais temida e comentada de todos os tempos: os Illuminatas da Bavária, cujo principal objetivo é substituir líderes mundiais por pessoas ligadas à sua organização. O poder desta organização pode ser notado apenas examinando uma nota de um dólar, que mostra o símbolo dos Illuminatas (um triângulo com um olho no centro).

OS PLANOS DE EXISTÊNCIA

Terra

O terceiro planeta mais afastado do Sol. O mundo onde vivemos. TREVAS é jogado em um mundo idêntico ao real, com as mesmas instituições e pessoas. A única diferença é que os personagens conseguem enxergar através das cortinas de falsidade e vislumbrar o mundo como ele realmente é. Os personagens conseguem ver através das aparências, pois já foram tocados pelo sobrenatural de alguma forma, e nunca mais serão inocentes...

A Terra tem servido de palco para a guerra de forças superiores desde a Idade Média. Anjos, demônios e anjos caídos disputam com os magos nativos o privilégio de possuir o poder, o controle absoluto antes da destruição final de cada mundo, o Apocalipse. Cidades gigantescas, arranha-céus cercados de pobreza e desolação, mendigos, ladrões e todo tipo de marginal habitam o submundo das grandes cidades. Mesmo dentro das grandes firmas, os executivos têm aderido em massa aos movimentos esotéricos. O mundo está despertando para a era da alquimia e das previsões místicas.

Neste ambiente nasceram os personagens.

Arkanun

O mundo debaixo do mundo, como diriam os antigos etruscos. A terra antes do Inferno, a civilização dos gárgulas. Arkanun era um mundo paralelo à terra, quando seus ocupantes descobriram a magia. O poder divino que eles roubaram de Infernun destruiu seu próprio mundo, e também o mundo que vinha antes deste na grande roda dos mundos. Às margens do ano 2000, apenas moribundos, pestilentos e loucos habitam as ruas das cidades de Arkanun. Os céus foram cobertos pelo fogo, e as metrópoles foram devastadas por tempestades de areia vermelha. Restam apenas torres de aço e vidros negros, com quilômetros de altura, habitadas por seres poderosos o bastante para protegê-las.

Em 3500 a.C, os demônios de Arkanun descobriram a Terra e aqui instalaram um pequeno grupo de magos, para explorar e descobrir as riquezas intelectuais deste mundo. Quando encontraram os anjos da Cidade Prateada, durante a Inquisição, uma guerra foi travada e uma batalha perdida. A Igreja triunfou. Deus reina supremo até os dias de hoje, quando Manon e outros deuses adormecidos começam a despertar...

Infernun

O mundo inferior mais afastado da terra. Rios de lava cruzam desertos de cacos de vidro rosado. Criaturas além da concepção humana vagam nestas pradarias em chamas. Ansiosos para que alguém ou alguma coisa os tirem de lá, os habitantes de Infernun há muito deixaram sua humanidade em troca da magia — e pagaram um preço alto demais por sua corrupção. Hoje, somente demônios e outras criaturas de pesadelos habitam este plano.

Tenebras

Tenebras. Ainda mais afastado e decadente que Infernun. Toda a vida em Tenebras foi destruída há milênios, muito antes do surgimento da raça humana na Terra. Alguns seres que habitavam este plano conseguiram, através de complexos rituais, escapar para uma dimensão neutra, chamada Limbo, onde permanecem inativos durante milênios e milênios, esperando pelas conjunções planetárias corretas, ou por seres que realizem os complexos rituais que os tragam à Terra.

Tais entidades são quase onipotentes. Às vezes liberam uma ínfima parte de seu poder sobre a Terra, algo como tentáculos psíquicos, na tentativa de "sondar" o mundo em busca de hospedeiros para sua consciência. Tais tentáculos podem atingir a alma de um indivíduo ou grupo, convertendo estas pessoas em agentes desta entidade.

Às vezes, tais fragmentos de consciência são aprisionados em ídolos, esculturas e pedras místicas por magos ou outras criaturas sobrenaturais. Ficam assim armazenados, até que alguém os liberte — acidental ou propositalmente. Kthulhu, Dagon e Vampyr são três exemplos de criaturas de Tenebras.

Paradísia

Paradísia é o plano imediatamente superior à Terra, na direção da luz perene, em um reino chamado Firmamento. Alguns pesquisadores do Éden se estabeleceram ali, em vastas cidades, que governam com seus poderes divinos. Paradísia é habitado por ajos, criaturas de beleza imaculada. Mas não se deixe enganar pelas aparências; assim como a raça humana, a raça dos anjos também é suscetível ao livre-arbítrio, garantido por Deus a todas as criaturas. Em Paradísia, nem todos os anjos têm asas: suas formas são distintas, bem como seus pensamentos.

As cidades de Paradísia são magníficas, além de quaisquer sonhos humanos. Entre elas temos: **Aasgard**, lar dos Aesires, governada por Odin e supervisionada pelo conselho dos que observam nas sombras, ligada à Terra na região do Norte gelado, pela ponte Bifrost; A flutuante **Cidade de Prata**, governada por Miguel, lar dos anjos alados; **Metrópolis**, a cidade atemporal dos Cenobitas, conectada à Terra por diversos portais e caminhos; A **Cidade Dourada de Rá**, lar dos deuses egípcios; **Katmaran**, lar de alguns deuses hindus; **Olimpo**, lar dos deuses gregos; e outras.

Éden

O reino altíssimo. Poucos conhecem este plano de existência, também chamado de Os Sete Céus. Foi descrito nos livros de ocultismo como sete níveis de existência, com criaturas de luz e espíritos evoluídos. Os habitantes de Éden não se preocupam com os jogos de poder das criaturas insignificantes da Terra, Arkanun e Paradísia.

Dizem que Odin, Zeus, Alá, Yesod, Buda e Jeová são alguns nativos deste plano conhecidos pelos humanos.

Spiritum

O reino dos fantasmas e espíritos. Semelhante ao plano físico, mas ali podemos ver o sobrenatural que nos cerca — fantasmas, espectros, viajantes astrais... Aqui a matéria é apenas transitória. As almas dos indivíduos são imortais, vagando pelo tempo e espaço, reencarnando em pessoas através dos tempos. Durante a vida, a alma adquire conhecimentos e aprendizados, que mantém neste estado. Quando a matéria chega ao seu limite máximo (velhice), a carcaça morre e apodrece, e a alma se torna livre novamente para vagar por Spiritum até que um espírito mais

avançado (ou, em alguns casos, um grupo de espíritos mas avançados) coordena sua reencarnação. Seguindo complexos rituais, o espírito procura por uma nova carcaça que esteja sendo gerada, não importando sua localização no plano terrestre. Por algum motivo, durante o ritual, a alma perde a lembrança destes acontecimentos de vidas passadas, se tornando uma nova entidade. Este ritual é chamado pelos humanos de nascimento.

Arcádia

A terra mística das fadas. Arcádia está localizada em algum lugar entre Arkanun, Terra e Paradísia, e também se mescla com os reinos de Spiritum e o Sonhar. Nos reinos multicoloridos de Arcádia existem cidades e bazares onde, dizem as lendas, pode-se negociar de TUDO. Arcádia é habitada por fadas, silfos, dríades, ninfas e outros espíritos da floresta. É também o lar dos espíritos de bravos heróis (Arthur Pendragon, Baba Yaga, Celestia), magos e alguns dragões.

Existem alguns portais de conexão entre Arcádia e a Terra, Paradísia e Arkanun, todos muito difíceis de localizar. O principal portal para Arcádia se encontra em Luna (a lua). Existem ainda locais intermediários entre esta dimensão e os planos, como Avalon, na intersecção da Terra com Arcádia; e Halzalee, na divisa entre Arkanun e Arcádia.

Arcádia é construída com Glamour, o material de que são feitos os sonhos. Tudo é possível em Arcádia. Existem rumores que Arcádia se conecta com o reino dos Sonhar e com Spiritum em alguns pontos, mas estes boatos nunca foram confirmados. Os dois maiores reinos de Arcádia são o Reino do Norte e a cidade-estado de Faerum, governada por Oberon e Titânia.

Na década de 90, restam pouquíssimos portais para Arcádia. A população da Terra está cada vez mais afastada do faz-de-conta. Apenas alguns magos insanos lidam com Faerum; o restante prefere ficar afastado e preservar sua sanidade.

O Sonhar

Quando as pessoas dormem, a alma se afasta do corpo e penetra no que alguns chamam de "Plano Astral". Nosso espírito permanece ligado ao corpo por um cordão de prata, que garante um retorno seguro das regiões perigosas como Spiritum. Assim a mente pode vagar pelos campos verdejantes do Sonhar.

O Sonhar, como Arcádia, é feito de sonhos — e também ali tudo pode acontecer. Ali também existem passagens para o mundo dos mortos (que alguns cruzam durante o sonho, morrendo enquanto dormem). O Sonhar é governado por Morpheus, um antigo habitante de Paradísia, considerado o deus grego dos sonhos

O Inferno

Lar dos anjos caídos e demônios exilados de Arkanun. É governado por uma trindade demoníaca, formada por Lúcifer, Belzebu e Satã. Possui nove níveis distintos, cada um habitado por tipos diferentes de demônios. o Mago Dante Alighieri é conhecido entre os humanos por ter descrito inteiramente este plano em sua obra "A Divina Comédia".

O Abismo

A terra dos demônios refugiados de Infernun. Tem 666 níveis, cada um com sua própria organização e suas próprias criaturas. O Abismo é temido pelos próprios demônios de Arkanun. Localizado em algum lugar de Spiritum, entre Arkanun e Infernun.

AS ESCOLAS DE MAGIA

No decorrer da História, existiram 14 principais escolas de magia. Quase todas foram criadas por demônios ou anjos poderosos e exilados, como uma forma de aumentar o controle destas entidades sobre os seres humanos, ou para conseguir mais poder e destruir seus inimigos. Com o tempo, o aumento da população da Terra, a construção de novas cidades e novas riquezas, este ódio foi sendo substituído por outros interesses. As escolas passaram a servir como mãos e garras destes demônios na realização de seus objetivos.

Com o século XX — e a quase destruição de Infernun —, muitos artefatos mágicos foram trasidos de Infernun para a Terra por magos, evitando assim que sejam desintegrados quando o grande plano flamejante se extinguir. A partir de 1917, muitos novos demônios conseguiram romper a barreira que separa Arkanun da Terra, e fundaram suas próprias seitas (que já atingem uma centena, em todo o mundo). A criação de inúmeras igrejas evangélicas e novas religiões reflete bem esta situação. Durante a Inquisição, os anjos usaram a Igreja para massacrar os demônios que aqui se encontravam; agora é a hora da revanche...

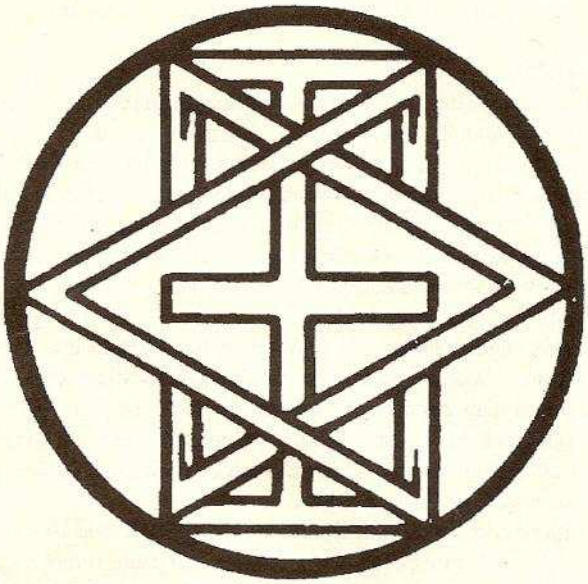
Pela própria natureza destas entidades, os magos pertencentes a elas são muito poucos. Talvez uns 400 a 500 magos verdadeiros em cada escola; cerca de um mago e dez a quinze aprendizes para cada 250.000 habitantes. Alguns destes magos (que estão vivos há séculos, graças a elixires e rituais) se refugiam em enormes castelos na Europa, guardados por demônios e espíritos, onde passam a maior parte do tempo pesquisando novos rituais e procurando artefatos e objetos místicos de grande poder. Outros magos, mais jovens, procuram construir seus santuários em arranha-céus em cidades muito grandes e confusas, como Nova York, São Francisco, Paris, Londres ou São Paulo.

As 14 escolas reunem somente cerca de 30 a 40% dos magos existentes; os outros 60% a 70% preferem operar sozinhos ou em pequenos grupos, chamados de círculos ou ordens. Alguns especialistas dizem que existem sempre 36.663 magos na Terra, e que este número é sempre constante. Quando um mago morre e sua alma entra em Spiritum, o dom da magia passa para outra alma que está reencarnando, e assim sucessivamente, até a destruição da Terra.

As Mecas

Existem alguns pontos da Terra, Arkanun e Paradísia chamados de mecas. Estes lugares, cujo tamanho pode variar desde o tamanho de uma sala até alguns quilômetros de raio, contém grandes concentrações de metamagia por algum motivo que os sábios ainda não conseguiram identificar. Nestas áreas, a magia espontânea e ritualística sofre distorções ou problemas.

Existem vários tipos de mecas. Algumas apenas reduzem a força da Magia em sua área de efeito. A magia ainda funciona, mas seus efeitos são muito mais fracos; apenas magos muitos poderosos conseguem realizar pequenos efeitos. Dependendo de seu poder, uma meca remove de 2 a 8 pontos de Focus de cada Caminho. Em uma meca de poder 3 — como a área do Central Park, em Nova York — todos os Caminhos de um mago são



reduzidos em 3 pontos. Em uma Meca de poder 8, como o Vaticano, o simples ato de acender um cigarro com a ponta dos dedos (Criar Fogo 2) exige do mago Criar Fogo 10 e o gasto de 3 pontos de magia!

Os Templários e as sociedades secretas que têm conhecimento sobre os magos procuram e valorizam enormemente as mecas. Constroem suas bases de operação nestas áreas, pois nelas estão seguros das magias de localização, captura e outras — ou, na pior das hipóteses, estarão mais protegidos delas. Alguns magos em cidades grandes utilizam as mecas como "território Neutro" para reuniões e negociações entre diferentes escolas. Mecas são muito difíceis de encontrar, e os Templários já possuem controle sobre a maioria delas.

Os Nodes

Nodes são o contrário das mecas; pontos de energia na Terra em que a magia funciona com maior intensidade. Desnecessário dizer que os magos mais poderosos e as sedes das principais escolas de magia estão localizadas nestes locais. Os nodes são muito pequenos, sendo que os maiores não chegam a 100m².

A maioria dos nodes possui poder 1; alguns, raros, possuem poder 2; e não mais de meia dúzia de nodes em todo o mundo têm poder 3, estes em regiões de culturas muito antigas (como os nodes aztecas, maias e incas) ou regiões inóspitas (o topo do Everest). Estas pequenas áreas são usadas pelos magos como locais de concentração e estudo, principalmente envolvendo magias da Forma Entender.

Os nodes mais importantes do mundo são: algumas áreas do Tibet e Nepal, Stonehenge e alguns pontos próximos ao monte Kilimanjaro, na África. Alguns sábios afirmam que a câmara do faraó, no centro da pirâmide de Gizé, é um node de poder 4 para magias relacionadas aos espíritos e planos; os faraós usavam este node para vislumbrar outros mundos utilizando sua magia.

A Escola de Luft

Os magos especialistas em Ar criaram, em 788 d.C, a Escola Hermética de Luft. Esta escola, fundada por Kleper Van Sunders, mantém seus magos unidos em todo o continente conhecido através de seus rituais de comunicação únicos e magias de transporte instantâneo. Seus magos são muito unidos, como uma espécie de irmandade — e não seria de outra maneira, pois os magos elementais da Terra são seus principais inimigos. Os magos de Luft também são conhecidos por seus experimentos com anjos de Paradísia, devido ao seu interesse pelos céus.

O Círculo Interno dos Ventos se reúne a cada solstício de inverno para discutir assuntos pertinentes à escola. A reunião se passa nos céus de Arcádia, no ponto onde o reino das fadas toca os céus de Hamburg, na Alemanha (alguns membros do círculo interno são fadas e anjos).

Os Magos do Vácuo

Esta ordem foi fundada em 1217, quando dois membros do Círculo Interno dos Ventos discutiram e se desligaram da Escola de Luft. Mathias Szakmary, senhor dos ventos da Europa Oriental, fundou a escola do Vácuo. Mathias é conhecido como senhor das pestes, pois utilizando seus conhecimentos em Trevas ele foi um dos responsáveis pela primeira praga de Minsk, em 1226 d.C, vitimando cerca de 80% da vila, na Rússia. O mago ameaçou contaminar Londres e Canterbury, e foi detido por Merlin, que o baniu para Arkanun em 1237. Desde então, seus seguidores juraram morte a qualquer mago que não concorde com as idéias de Mathias. Os magos do Vácuo são bastante temidos como assassinos e destruidores.

Os Senhores da Tempestade

Esta Ordem também foi fundada em 1217, quando Luigi Canterri amaldiçoou Mathias Szakmary e desligou-se da Ordem dos Ventos. Os Senhores da Tempestade são um grupo de feiticeiros com domínio sobre os relâmpagos e as tempestades. Canterri passou algum tempo na Noruega depois da Cisma, onde conseguiu apoio do anjo Thor, de Paradísia, considerado o deus do trovão pelos nórdicos. Os Senhores da Tempestade escolhem muito cuidadosamente seus discípulos — mas, uma vez dentro da Irmandade, o único meio de sair é morrendo.

Os Magos Petros

A Ordem dos Magos Petros, na Turquia, é uma das mais fortes congregações de magos do Oriente. Ligados por fortes laços de irmandade, todos os membros desta ordem são protegidos por Alá e por seus companheiros magos.

A primeira reunião dos Magos Petros se deu em Constantinopla, em 1451, durante a tomada de Constantinopla pelos Turcos. Seu líder era Muhammad Al Kabahha, um mago especializado em Terra. Desde então, a força dos magos muçulmanos tem aumentado bastante.

Os Magos Petros não possuem ligação com anjos ou demônios, como os outros magos, mas com os efreets e djinns, bem como alguns vampiros africanos. Estas conexões fazem deles uma organização bastante poderosa e perigosa, mas que pouco tem a ver com os problemas da Inquisição.

Os Magos Petros não são inimigos declarados de nenhum outro grupo de magos, com excessão dos magos católicos (neste caso, não importa a que escola pertença).

A Ordem de Mármore

Os magos da Ordem de Mármore são impiedosos assassinos, cuja principal missão na irmandade é colecionar crânios de magos aéreos. A Ordem de Mármore surgiu em 209 a.C, na cidade de Atenas, Grécia. Naquela época, os magos da ordem se dedicavam apenas a estudar as ciências herméticas, liderados por um demônio de Infernun chamado Petraak.

Em 365 d.C, Aeritoon, um demônio dos ventos de Arkanun, inimigo mortal de Petraak, também conseguiu atravessar a barreira entre Arkanun e a Terra, tomando Roma como base de operações. Quando as ordens se encontraram, em 600 d.C, começaram uma batalha que nunca mais terminou.

Nem mesmo com a destruição de Aeritoon, em 1018 d.C, os conflitos terminaram. Com a Cisma da Ordem dos Ventos em 1217, a força da Ordem de Mármore aumentou bastante, pois os magos aéreos perdiam mais tempo lutando entre suas facções do que se protegendo dos ataques cada vez mais fortes dos magos de Mármore.

Alguns magos especializados em Terra possuem contato com gnomos, goblins e outras criaturas das florestas das fadas.

Magos Corrosivos

Este é o nome dado aos magos que se dedicam às propriedades corrosivas da Magia. Da soma das Trevas com a Terra surge a destruição. Muitos destes magos são necromânticos e negociam com demônios e espiritos. Muitos vampiros Nosferatu acabaram se tornando magos corrosivos, por acreditarem que este estilo de magia Hermética tinha muito a ver com sua condição inumana.

Quando os magos corrosivos atingem um nível mais poderoso, passam a irradiar suas auras, chegando a apodrecer madeira e outros materiais com sua simples presença. Um dos mais conhecidos Magos Corrosivos foi Marcellus van Lexis, que viveu em Londres em 1349, durante a Peste Negra. Marcellus era imune à doença, graças a um pacto feito com Lúcifer. Marcellus possuia tanto poder que o simples toque de suas mãos era capaz de corroer materiais e matar plantas e pequenos animais.

Os magos corrosivos se vestem de negro, negociam com demônios e fazem sacrifícios humanos para seus deuses. São temidos mesmo entre os outros magos. Os Magos Corrosivos são isolados por natureza, preferindo viver longe de mundanos e arcanos.

A Escola de Pyros

Existem duas escolas de magia especialistas no Caminho do Fogo. A Escola de Pyros e os Magos Vermelhos. Alguns anos antes da Inquisição, os magos do Fogo eram ensinados por dois irmãos demônios de Infernum chamados Gratt e Histell.

No ano de 109 d.C, um dos demônios (Gratt) foi desafiado por um discípulo, o demônio de nome Balor, de Arkanun. Balor era um dragão-mago muito poderoso; aprendeu suas artes místicas em Arkanun, orientado pelo demônio do fogo Pyros, e apenas aperfeiçoou sua arte na Terra. Balor enfrentou e destruiu Gratt em um combate místico.

Por direito, reinvindicou o controle da Escola do Fogo. Histell negou o pedido, mas Balor, auxiliado por vários seguidores que o apoiavam, tentou um ataque surpresa à fortaleza de Histell, no deserto de Gobi. O ataque falhou, e muitos magos de ambos os lados foram mortos. As forças derrotadas de Balor fundaram a

Escola de Pyros, em homenagem ao demônio Pyros, que ensinou a Balor as artes mágicas.
Dizem as lendas que Balor não passou de uma marionete nas mãos de Pyros, que um dia iria retornar à Terra para reinvindicar a Escola do Fogo. Enquanto esperam pelo dia fatídico, as duas escolas de magia se enfrentam de todos os modos possíveis, seja através de intriga, força bruta e até mesmo pactos com a Inquisição.

Os Magos Vermelhos

Depois da primeira Cisma, os magos que continuaram na Escola do Fogo mudaram seu nome para Magos Vermelhos, para sempre lembrarem o sangue derramado de seus companheiros de batalha.
Os Magos Vermelhos aprendem os rituais de Crânios do Conhecimento logo no início de seu treinamento, pois a aquisição de crânios inimigos é sinônimo de poder entre os magos. A hierarquia entre eles é mantida através do número e poder dos inimigos derrotados.
Como era antes da Cisma, na hierarquia dos Magos Vermelhos, qualquer um pode desafiar Histell para um confronto místico — mas nenhum mago conseguiu derrotá-lo nos últimos 1200 anos. Histell é um demônio de 5m de altura, aparência de lagarto, pele vermelha e escamosa, magro, com braços e pernas longas, e garras muito afiadas. Mas são apenas lendas, pois nenhum adepto jamais viu tal criatura.
Os Magos Vermelhos se vestem com robes vermelhos cobertos de runas e símbolos místicos durante os rituais e as cerimônias.

Os Magos Aquos

Os Magos Aquos são os magos descendentes do grande deus polinésio Kthulhu (ou Cthulhu, na versão difundida por H.P. Lovecraft em seus livros) e Dagon, deus do mar. Dagon e Kthulhu nasceram em um plano anterior a Infernun, e através de complexos rituais vinham passando através dos planos, desde 40.000 a.C. Chegaram à Terra em muitos séculos antes de Cristo, vindos dos céus de Arkanun através de um portal, e os nativos os descreveram como estrelas cadentes que caíram no mar.
Negucithall é atualmente o líder dos Magos Aquos, e faz sua residência na Polinésia. Através de rituais, espera um dia poder acordar Kthulhu, que dorme nas profundezas do oceano, para que ele possa reinar mais uma vez sob a Terra.
Por sua própria natureza, os Magos Aquos são inimigos mortais de Escola de Pyros e dos Magos Vermelhos.

Os Magos Atlantes

Os Magos Atlantes se dividem em duas facções. Os Atlantes propriamente ditos e os Filhos de Netuno. Há 10.000 anos, Poseidon, um deus menor de Éden, baniu cerca de uma centena de anjos de Paradísia para a Terra, por seus atos rebeldes. Os rebeldes construíram magicamente a cidade de Atlântida, e nela viveram durante séculos, até que Poseidon veio à Terra resolver problemas com seu filho e descobriu a cidade reluzente.
Poseidon, irado, destruiu todo o continente da cidade de Atlântida, afogando e matando os habitantes. Mas entre estes habitantes estavam alguns dos primeiros Magos Aquos: Galesh, Jharr e a princesa Seyfried, que conseguiram sobreviver e fugir para o continente.
Até hoje restam muitas dúvidas sobre o que realmente aconteceu com a Atlântida. Alguns dizem que ela está em algum lugar do oceano, coberta pelas águas, enquanto outros dizem que a cidade inteira conseguiu sobreviver por causa das ondinas (os elementais da água), coexistindo hoje na Terra e em Arcádia. Os três magos sobreviventes fundaram cada um sua própria escola de magias aquáticas.
Os Filhos de Poseidon foram criados quando Poseidon veio à Terra em busca de seu filho. Com ele vieram alguns de seus aprendizes que, embora proibidos de ensinar as artes aos mortais, um deles, de nome Yamesh, se apaixonou por uma mortal e ensinou a ela os segredos das águas. Quando Poseidon descobriu o romance, capturou Yamesh e o transformou na essência do que hoje se chama Mar Morto.
A mulher da história conseguiu de alguma maneira escapar, e fundou a Escola de Poseidon, cujos discípulos existem até os dias de hoje.

A Escola de Photo

Photo, o deus da luz dos antigos feníncios, era na verdade um anjo caído. Muito depois da primeira grande guerra na Cidade de Prata, Photo decidiu desafiar Jesus para uma batalha pelo domínio da cidade. Photo foi derrotado e banido para a Terra, em 6.000 a.C.
Quando chegou à Terra, Photo se manteve escondido das forças do Inferno, pois não queria se submeter a Lúcifer, Satan ou Belzebu. Photo se especializou na forma de manipulação da realidade através dos sentidos que utilizam a luz. Seus discípulos são mestres da ilusão e do disferce. Os magos de Photo procuram se infiltrar nos palácios e templos, atingindo postos avançados, de onde podem manipular a Inquisição e os cavaleiros Templares para atingir seus objetivos. Não são muito numerosos na Europa, preferindo se concentrar na região do Mediterrâneo.

Os Discípulos de Chronos

Chronos foi considerado o deus grego do tempo. Na verdade, Chronos nasceu em Paradísia, mais precisamente na região onde a Terra e Paradísia possuem um vínculo — ou seja, na região do monte Olimpo, na Grécia. Durante muito tempo, por estar ao mesmo tempo na Terra e em Paradísia, seus poderes de magia espontânea mudaram, passando a distorcer a realidade não através da luz, mas através do tempo. Segundo os sábios, seus poderes incluíam parar o tempo, envelhecer inimigos, retroceder no tempo e enxergar o futuro, entre outros. Muitos destes poderes não puderam ser dominados pelos mortais, que escreveram rituais complexos para absorver estes conhecimentos. Apenas dois ou três conseguiram dominar o Caminho do Tempo.
Muitos sábios dizem que na verdade existiram sete caminhos de aprendizado durante a Idade média, e não seis. Outros acreditam que o Caminho do Tempo nada mais é do que uma distorção do Caminho da Luz e, como tal, não deve ser considerado um Caminho. O fato é que somente alguns poucos escolhidos possuem condições para desenvolver o caminhos de Chronos.
O deus grego voltou para o Olimpo quando houve a guerra entre Esparta e Atenas, e somente alguns discípulos ficaram na Terra, projetando-se para o futuro e escapando dos guerreiros de Esparta. Não mais se ouviu falar da ordem de Chronos até 1400, quando Templarios relataram a visita de um mago que possuía estranhos poderes relacionados com a luz e com o tempo. A Ordem de

Hermes e a seita de São Cipriano não se pronunciaram a respeito, afirmando que tais poderes deveriam ser provenientes de rituais, e não de magias espontâneas. E o fato foi esquecido.
Até hoje não se tem certeza se os Discípulos de Chronos existiram mesmo ou não. As lendas se contradizem, e nenhum sábio ousa se pronunciar sobre eles.

A Escola de Tenebras

Os círculos demoníacos das sombras são em número de 53, encrustrados em uma montanha imaginária em algum lugar entre Infernun e o Mundo Morto. Nela vive uma raça de demônios tão perigosos que até mesmo os sacerdotes de Arkanun temem conjurá-los.
A mais antiga escola de magia teve origem alguns planos antes de Infernun. Segundo estes magos, não existe o bem e o mal, somente o que desejamos fazer. Na Terra, o primeiro representante da escola de Tenebras foi Tsémel Qurén hiKétkolel, do Clã da Grande Pedra, onde hoje está a Mongólia e o sul da União Soviética. Tsémel foi o principal sacerdote da ordem de Ksárul, o senhor da Sala Azulada do Templo de Oferendas para Béy Sur. Para se tornar um sacerdote de Tenebras, era necessário sacrificar todas as pessoas de sua família e oferecer a Ksárul o coração delas. Somente então o discípulo era aceito na irmandade. Seus magos são muito poderosos e, segundo as lendas, alguns vivem em uma outra dimensão, em castelos de sombras e ossos; somente vêm à Terra ou Arkanun quando necessitam realizar algum tipo de ritual.
Dizem que Tsémel foi o responsável pela escritura do Livro das Oferendas Negras, tão conhecido entre os adeptos da magia quanto o Necronomicom Ex Mortus, O Livro do Mortos, escrito por Abdul Alhazred em 730 d.C, na cidade de Damasco.

Os Magos das Sombras

Os Magos das sombras vêm da ordem de Tsorubél, irmão de Ksárul que traiu a Escola de Tenebras e fugiu para a Terra. O nome mais conhecido entre os mortais desta ordem é o de Satã, primeiro dos três governantes do Inferno.
A partir de Satã, muitos mortais obtiveram poderes sobre as sombras durante a chamada Idade das Trevas, passando a difundir os poderes das trevas entre os magos. Muitos vampiros fizeram pactos com Satã em troca de mais poder.
Hoje em dia, os Magos das Sombras são os principais inimigos da Escola de Tenebras (e não da Escola de Photo, por incrível que pareça). Somente eles sabem o quão perigosos são as entidades que moram além de Infernun. Para eles, os magos da Escola de Tenebras não passam de marionetes de Ksárul; se não forem detidos a tempo, acabarão abrindo os portais para os planos inferiores e serão responsáveis pela total destruição da Terra.

Outras Escolas

Além das escolas baseadas nos elementos, temos dezenas que outras ordens. Praticamente cada anjo ou demônio poderoso que chega a este mundo está fundando a sua. Algumas, como a Ordem de Dagon, tentam despertar imensos e terríveis antigos deuses malignos de seu sono hibernante; algums tentam contato com OVNIs e criaturas de outros mundos, que visitam a Terra nos últimos tempos; mas a grande maioria, especialmente aquelas surgidas nos últimos tempos, não passam de embustes organizados por charlatões.

CRIATURAS SOBRENATURAIS

"Não combata os monstros temendo tornar-se um deles,
Se você olhar para o Abismo, o abismo olhará para você"

— *Nietzche*

Durante suas andanças pelo mundo de TREVAS, personagens que penetrem muito fundo nos mistérios do sobrenatural podem enfrentar criaturas poderosas. Quase todas são hostis, e podem mostrar-se interessadas em eliminar aqueles que descobrirem sua existência. O Mestre deve ter cuidado a introduzir estas criaturas em suas aventuras — a maioria delas superam os personagens em poder.

Anjos de Paradísia

CON	4d+6	**Número de Ataques:** 1	
FR	4d	**Índice de Proteção:** 4	
DEX	4d+6		
AGI	4d+6	**Espada de**	
INT	3d+6	**Fogo:** 60/50	**Dano:** 2d8 + bônus
WILL	3d	**Garras:** 60/40	**Dano:** 2d6 + bônus
CAR	4d		
PER	4d+6	**6-10 pts. de magia (na Terra)**	
PVs	**20-25**	**Caminhos:** Luz, Ar, Humano, Spiritum	

Os chamados anjos são, na verdade, seres extraplanares vindos de Paradísia, o primeiro mundo adjacente à Terra. São muito parecidos com os anjos da mitologia cristã. De fato, dizem as lendas que alguns anjos estariam infiltrados na Igreja, usando o poder dos guerreiros da Inquisição para tentar se apoderar dos rituais e encantamentos arcanos, para seu próprio proveito.

Os anjos de Paradísia desprezam os humanos, achando-os tão repugnantes quanto os humanos acham os demônios de Arkanun. Os anjos vestem-se com túnicas brancas, azuladas ou de outras cores claras, mas é sua pele cintilante que confere a eles 4 pontos em seu Índice de Proteção tanto contra magia arcana quanto ataques físicos.

Com suas enormes asas e o domínio dos caminhos do ar, os anjos conseguem voar na Terra. Também podem se tornar quase invisíveis (com o Caminho da Luz). Utilizam como arma uma espada flamejante, construída com seus poderes mágicos (a arma carrega consigo 3 pontos de magia). Os anjos são criaturas muito inteligentes, e evitarão a todo o custo o combate, a menos que estejam em vantagem nítida. Se houver necessidade de lutar, ele primeiro tentará acertar os oponentes com seus raios elétricos (normalmente 4d). Os anjos de Paradísia são criaturas solitárias e egoístas, mas sabem se aproveitar das lendas sobre a bondade dos anjos para manipular e torcer a situação a seu favor.

Alguns anjos conhecidos: Melchior, Bhaltazar e Gaspar (os Três Reis Magos, anjos da Terceira Falange); Sekhmet (guerreira encarregada de destruir os inimigos do Faraó), Damabiah, Manakel e Ayel.

Arcanjos

CON	5d+6	**Número de Ataques:** 1	
FR	5d	**Índice de Proteção:** 7	
DEX	5d+6		
AGI	5d+6	**Espada de**	
INT	3d+6	**Fogo:** 60/50	**Dano:** 2d8 + bônus
WILL	3d+6		
CAR	4d+6	**15-20 pts. de magia (na Terra)**	
PER	3d+6	**Caminhos:** Luz, Ar, Água, Humano,	
PVs	25-35	Animal, Spiritum	

"Vi então os sete anjos que estão diante de Deus; deram-lhes sete trombetas. Outro anjo veio postar-se junto ao altar, com um turíbulo de ouro. Deram-lhe uma grande quantidade de incenso para que o oferecesse com a oração de todos os santos, sobre o altar de ouro que está diante do trono. E da mão do anjo, a fumaça do incenso com as orações dos santos subiu diante de Deus. O anjo tomou depois o turíbulo, encheu-o com o fogo do altar e o atirou à terra; seguiram-se trovões, clamores, relâmpagos e um terremoto."

— *Apocalipse 8-9*

Arcanjos são os anjos mais poderosos de Paradísia, geralmente atuando como líderes para os anjos de menor poder.

Como os outros orgulhosos habitantes de Paradísia, os arcanjos desprezam os humanos, mas se aproveitam das lendas a seu favor. Arcanjos possuem três pares de asas, e conseguem criar pequenos furacões capazes de jogar homens como se fossem moscas (com Força de 8d). Também lutam com uma espada flamejante — mas, ao contrário dos outros anjos, não possuem garras. Os anjos são hermafroditas, podendo se apresentar sob forma de homem, mulher ou andrógena.

Os arcanjos normalmente vêm à Terra por dois motivos: procurar um ritual ou objeto místico que deseja, ou para combater alguma entidade de Arkanun poderosa o suficiente para ameaçá-los. Nestes casos, raramente um arcanjo se apresenta em sua real forma, preferindo enviar marionetes humanas ou utilizar outros métodos. Os anjos temem ser capturados por seres Arkanun, pois estes podem descobrir uma forma de saltar entre as dimensões — um risto alto demais.

Arcanjos também podem vir à Terra em busca de algum anjo rebelde ou criminoso, ou para resgatar algum artefato importante. Alguns arcanjos conhecidos são: Mikael (príncipe dos arcanjos), Miguel, Rafael, Gabriel e Uriel (hebreus), Azrael e Djibril (muçulmanos), Harahel (arcanjo protetor da Mesopotâmia) e Nenamiah (a Roda da Fortuna), entre outros.

Alex
Sunder
96

Arcanjos são difíceis de ferir; além de possuir Índice de Proteção 7, eles também são capazes de regenerar 2 Pontos de Vida por rodada. Se um anjo é destruído, corpo conseguirá se recompor em até sete dias — mas ele não poderá atacar seu destruidor (pelo menos não diretamente) por sete anos. Arcanjos costumam possuir três ou quatro rituais poderosos, de tipos variados.

Anjos de Paradísia, Keepers

CON	3d+6	**Número de Ataques:** 1	
FR	3d+6	**Índice de Proteção:** 2	
DEX	3d		
AGI	2d+2	**Garras:** 75/75	**Dano:** 1d6 + bônus
INT	4d		
WILL	3d+6		
CAR	2d	**5-8 pts. de magia (na Terra)**	
PER	3d	**Caminhos:** Variável	
PVs	20-30		

Espalhados pela cidade de Metrópolis estão os keepers (Keepers of Leviathan, no original), os anjos guardiões de Paradísia. Eles agem em Metrópolis como os Inquisidores na Terra, punindo quem utiliza rituais ou magia. São respeitados e temidos pela população tanto quanto a Igreja Católica na Terra.

Existem 823,543 deles, criados do ventre de Leviathan. Alguns vieram à Terra em missão para os deuses de Metrópolis, recuperar artefatos importantes ou vigiar os repugnantes humanos. Keepers funcionam com guardiões da realidade.

Aos nossos olhos eles parecem humanos comuns, mas aqueles que conseguem enxergar além das ilusões podem vê-los como realmente são. Os keepers são humanóides com cerca de 2m de altura, imensamente gordos. Têm longas unhas azuladas e asas pequenas, atrofiadas e inúteis. Seus dentes são pequenos e afiados, e os olhos recobertos por uma fina película branca. O nariz é pequeno e a pele é branca, quase transparente, sem pêlos. Através da pele, é possível notar o sistema circulatório e os intestinos trabalhando. Keepers são assexuados, podendo assumir a forma de homens ou mulheres em disfarce.

Entre os keepers existe uma hierarquia, embora ninguém possa dizer com certeza como ela funciona. Existem keepers mais poderosos e mais fracos, mas como eles se relacionam é ainda um mistério que nenhum sábio conseguiu responder.

Um keeper possui rituais de mudança de forma e de aparência. Também regeneram 1 PV por rodada.

Anjos Caídos

CON	4d+6	**Número de Ataques:** 2	
FR	4d a 7d	**Índice de Proteção:** 5 a 8	
DEX	4d+6		
AGI	4d+6	**Espada:** 60/50	**Dano:** 3d6 + bônus
INT	3d+6		
WILL	3d+6		
CAR	4d	**15-20 pts. de magia (na Terra)**	
PER	4d+6	**Caminhos:** Trevas, Luz, Fogo, Ar, Água,	
PVs	20-35	Terra, Humano	

"Quando os filhos dos homens se multiplicaram nestes dias, aconteceu que lhes nasceram filhas elegantes e belas. E quando os anjos, os filhos dos céus as viram, ficaram apaixonados por elas, e disseram uns aos outros: escolhamos mulheres da raça dos homens e tenhamos filhos com elas.

"Então Samyaza, seu chefe, lhe disse: Temo que não possais realizar vosso desejo, e que eu só suporte a pena de vosso crime. Porém, eles lhes responderam: nós vo-lo joramos"

"Eis os nomes dos seus principais: Samyaza, Urakabarameel, Akibeel, Tamiel, Ramuel, Danel, Azkeel, Sarakmyal, Asael, Amers, Batraal, Anane, Zavebe, Samsavael, Ertael, Turel, Yomiael e Arazeal. Tais foram os chefes dos duzentos anjos."

— O Livro de Enoque, A lenda dos Anjos Caídos

Os anjos caídos são rebeldes punidos por seus superiores, banidos de Paradísia e confinados na Terra. Revoltados, entraram em contato com os rituais e magias de Arkanun e Infernun, tornando-se seres muito poderosos. Odeiam anjos, arcanjos e serafins, e tudo farão arrancar as asas de um deles.

Anjos caídos são solitários e vingativos, isolados em mausoléus, catacumbas e igrejas abandonadas. Alguns têm escravos zumbis ou demônios tipo II ou III. Possuem duas cicatrizes enormes nas costas, que nenhum tipo de magia consegue esconder (o anjo pode até mudar de forma, mas as cicatrizes de suas asas arrancadas permanecerá). Possuem dois ou três rituais.

Aparições

CON	-	**Número de Ataques:** Variável
FR	-	**Índice de Proteção:** Variável
DEX	-	
AGI	-	
INT	3d+6	
WILL	3d+6	
CAR	3d	**5 pts. de magia**
PER	4d+6	**Caminhos:** Trevas, Luz, Ar
PVs	20-35	

"E então o ser fantasmagórico apareceu diante das enormes paredes do castelo. Sem dizer uma só palavra, apontou para os rochedos. Senti um arrepio na espinha, e quando olhei novamente, a criatura havia desaparecido."

— Vasyas, mago Aquo

Aparição é um nome genérico para as almas de pessoas que morreram sem terminar alguma coisa começada na Terra. Esses espíritos rondam o local de sua morte até que alguém apareça. O espírito tenta então possuir o corpo desta pessoa para amarrar os últimos pontos soltos em sua vida passada, e então poder descansar em paz. Aparições geralmente têm uma aparência horrível, quase sempre lembrando de alguma forma o tipo de morte que sofreram: uma pessoa decapitada resulta em uma aparição sem cabeça, enquanto um afogado pode causar sensação de sufocamento em quem o observa.

Com o tempo as aparições começam a se desligar dos valores humanos, mesmo sem cumprir suas missões — ainda que conservem certo sentimento de culpa e vazio interior. Algumas tentarão se comunicar com os vivos de maneira sutil (aparecendo para conversar com eles), mas a maioria já não se importa mais em pedir; tenta simplesmente tomar o corpo da vítima. Busca provocar pânico para reduzir sua resistência à magia (que cai de 10% a 15%).

Quando uma aparição consegue dominar o corpo de uma vítima, ignora qualquer coisa que a vítima pudesse estar fazendo e parte para realizar sua missão. Algumas possessões são muito sutis: a vítima nem percebe que está sendo manipulada. Em outros casos, o espírito domina completamente.

Assassinos seriais mortos com violência podem retornar como aparições, matando qualquer um que se encaixe em seus métodos quando estava vivo.

Bruxas e Fúrias

CON	3d a 4d	**Número de Ataques:** Variável	
FR	3d a 4d	**Índice de Proteção:** Variável	
DEX	3d		
AGI	3d	**Adaga:** 40/40	**Dano:** 1d4+1 + bônus
INT	3d+6		
WILL	3d		
CAR	4d	**15-20 pts. de magia**	
PER	4d	**Caminhos:** Variados	
PVs	15-25		

Durante a Idade Média, existia uma enorme gama de pessoas que a Inquisição julgava serem bruxas. Qualquer mulher que possuísse poderes mágicos provenientes dos demônios era uma bruxa. Se a mulher realmente era uma maga arcana ou uma infeliz vítima das circunstâncias, apenas os deuses sabem.

As bruxas modernas podem variar muito, fugindo completamente do estereótipo da velha remexendo um caldeirão e cavalgando vassouras; qualquer mulher tem potencial para ser uma bruxa, desde donas-de-casa a garotinhas de seis anos ou patricinhas de shopping centers! Elas podem organizar seitas de adoração a demônios, ser companheiras de anjos caídos, ou magas que aprenderam a dominar as energias arcanas por si mesmas. Podem ser boas ou más, poderosas ou não. Podem possuir servos demoníacos ou espíritos de vingança. Podem ser lindas, horrendas, ou podem mudar sua forma. Algumas bruxas têm chifres, cauda (segundo a mitologia da Hungria e Romênia) e até mesmo um terceiro olho na testa.

Entre as bruxas mais conhecidas destacam-se as fúrias (ou hags), mulheres horrendas com 2,5 a 3m de altura, cabelos ressecados e embaraçados, pele asquerosa e fétida, dentes afiados de tubarão, e garras de 15cm. Vivem em trios, chamados angres, e possuem inúmeros poderes — como saber se uma pessoa está falando a verdade, transformar-se em uma linda jovem (para atrair suas vítimas), ler o passado de um objeto, falar com espíritos ou outra habilidade.

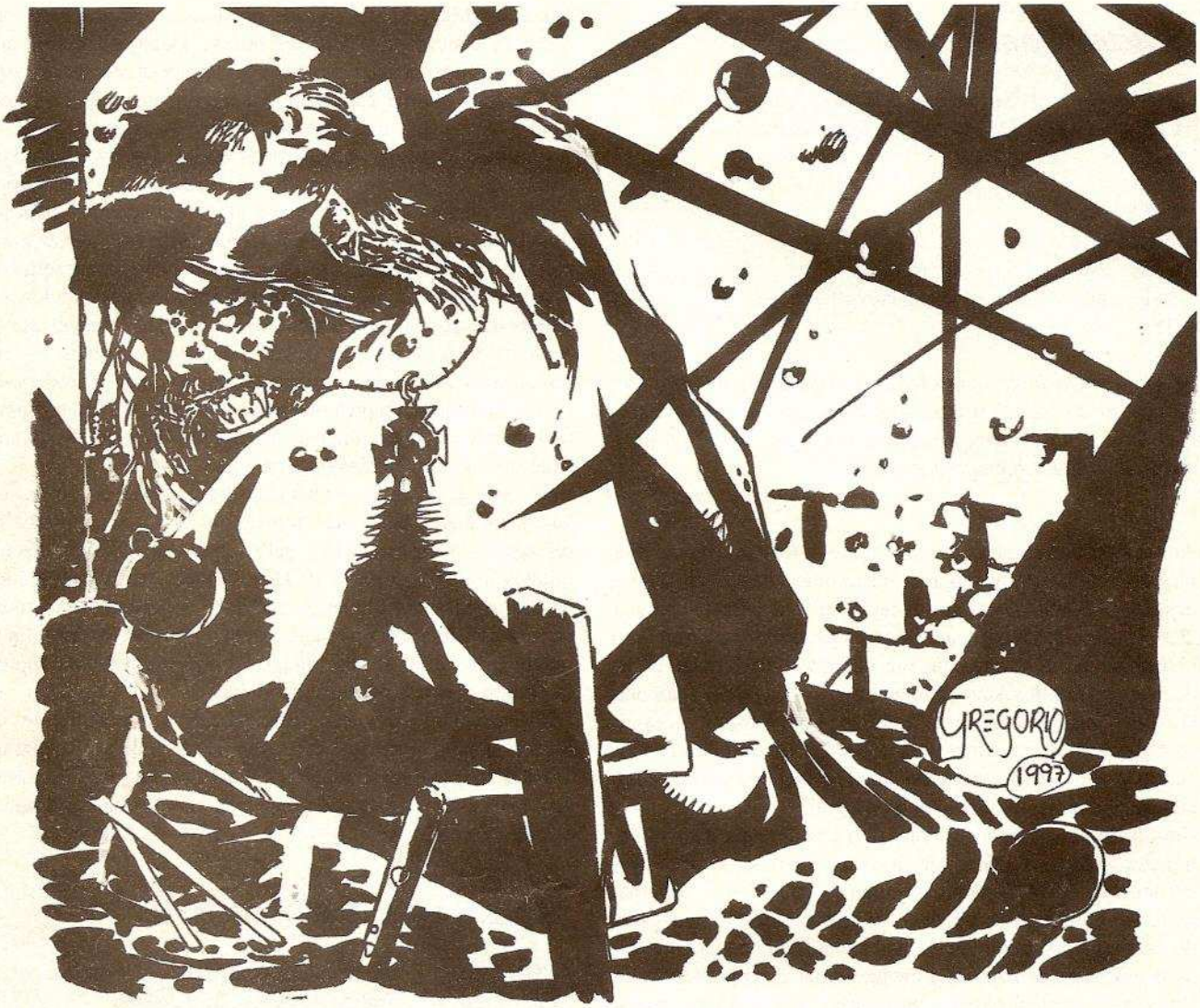
Fúrias são oponentes perigosíssimas. Odeiam os habitantes de Paradísia, pois sabem que eles apenas corrompem energias da Terra. Fúrias podem se aliar a seres de Arkanun para realizarem seus planos. Existem angres em pelo menos metade das grandes cidades, como México, Nova York ou Rio de Janeiro.

Demônios das Sombras

CON	3d	**Número de Ataques:** 2	
FR	2d+6	**Índice de Proteção:** Especial	
DEX	2d+6		
AGI	4d	**Garras:** 40/45	**Dano:** 1d6 + bônus
INT	2d+4		
WILL	3d		
CAR	2d	**6 pts. de magia**	
PER	2d+6	**Caminhos:** Trevas, Ar, Arkanun	
PVs	20-25		

Também são conhecidos como espiões ou assassinos silenciosos, os demônios das sombras não devem ser confundidos com elementais das trevas. Demônios das sombras são seres de Arkanun, que podem ser conjurados para agir como espiões ou mensageiros, enquanto os elementais das trevas são conjurados por magos especialistas naquele elemento.

Demônios das sombras são um tipo especial de demônio, que vive nas fronteiras entre Arkanun e Spiritum. São criaturas da escuridão, que odeiam a luz e as criaturas vivas. Normalmente são conjurados ou capturados, obrigados a fazer algum serviço em troca de sua liberdade. Alguns acabam aparecendo na Terra através de portais ou outros meios, ficando presos neste plano. Os demônios somente podem sair à noite, pois a luz do sol os mataria (5d de dano por rodada, sem proteção). Luzes mais fracas também o machucam (2d a 3d por rodada, com direito a



proteção e teste de resistência). Os demônios podem voar, se manter quase invisíveis nas sombras, e ficar completamente silenciosos até o ataque. Um ataque de surpresa concede a ele 80/45 em sua primeira rodada de combate.

O demônio também pode se mesclar às sombras, gerando assim uma proteção contra armas normais de até 4 pontos, quando em ambiente bastante escuro. Um demônio das sombras pode absorver o tecido das trevas para regenerar 1 PV por rodada, mas isto implica em não fazer nenhuma outra ação.

Demônios

Demônio é um nome genérico usado para designar qualquer criatura não catalogada pela Igreja. O fato de que muitos deles possuírem escamas, espinhos, dentes afiados e garras, bem como asas de morcego, cauda em forma de lança e outros adereços reconhecíveis nos livros de mitologia, tende a torná-los mais facilmente identificáveis.

Demônios nada mais são do que os seres extraplanares de Arkanun, que porventura estejam na Terra. Estes seres mostram uma diversidade assombrosa, pois em Arkanun há desde planícies cobertas de gelo a desertos escaldantes, passando por oceanos e montanhas. Assim como os humanos, também existem em diversas raças diferentes.

Segundo os sábios, os demônios podem ser catalogados em diferentes classes e tipos, de acordo com seu nível de poder. Mas imensas variações existem, e são muito mais comuns do que pode um sábio imaginar. Cada demônio é uma criatura única, uma personalidade individual, em nada semelhante a seus parentes.

A divisão dos demônios em "tipos" foi estabelecida pela Igreja Católica em 1.304, segundo o Tratado Daemonico do Concílio de San Genovese.

Demônios tipo I, Imps

CON	1d+3	**Número de Ataques:** 1 ou 2	
FR	1d+6	**Índice de Proteção:** 2	
DEX	2d+6		
AGI	4d	**Garras:** 40/45	**Dano:** 1d4 + bônus
INT	1d+4		
WILL	2d		
CAR	2d	**3 pts. de magia**	
PER	2d	**Caminhos:** Trevas, Ar, Luz	
PVs	10-15		

Estes demônios menores (1m a 1,2m de altura) às vezes se aproximam de magos para servir como companhia, atuando como ajudantes não muito úteis. Pequenos e leves, muitos deles podem voar. Imps são silenciosos, e bastante traiçoeiros — mas com ameaças podem ser convencidos a guardar um tesouro ou passagem. Alimentam-se de carne crua.

Demônios tipo II, Sernezs

CON	3d	**Número de Ataques:** 1	
FR	1d+6	**Índice de Proteção:** 2	
DEX	2d+6		
AGI	4d	**Garras:** 45/50	**Dano:** 1d6 + bônus
INT	1d+4		
WILL	3d		
CAR	2d	**4 pts. de magia**	
PER	2d+6	**Caminhos:** Trevas, Ar	
PVs	15-20		

Sernezs são demônios menores de Arkanun, geralmente atuando como "bichos de estimação" de demônios maiores ou magos muito poderosos (7° ou 8° nível).
Sernezs se parecem muito com os imps em sua forma física, sendo porém um pouco maiores e mais fortes. Alguns sernezs podem voar ou conjurar pequenos tufões, incapazes de causar dano, mas suficientes para fazer grande bagunça em uma mesa com papéis. Um em cada quatro sernezs conhece um ou dois rituais; tais rituais são quase sempre relacionados com a captura de comida, disfarçe ou — seus favoritos — causa de dor e sofrimento físico a vítimas.

Demônios tipo III, Bergahazza

CON	3d	**Número de Ataques:** 2	
FR	2d+6	**Índice de Proteção:** 3	
DEX	2d+6		
AGI	4d	**Garras:** 40/45	**Dano:** 1d6 + bônus
INT	2d+6	**Cauda:** 50/0	**Dano:** 1d4 + veneno
WILL	3d		
CAR	2d	**3 pts. de magia**	
PER	2d	**Caminhos:** Trevas, Ar, Terra e outros	
PVs	20-25		

Demônios tipo III, ou bergahazza, são os mais conhecidos na Terra. Dominam Arkanun em quantidade, e são liderados por demônios mais poderosos.
Os demônios tipo III são o equivalente humano em Arkanun, constituindo os magos e guerreiros exilados em nosso planeta. São parecidos entre si — pelo menos tanto quanto possível para demônios. Muitos desenvolvem espinhos em partes diferentes do corpo, dentes de formatos diferentes, garras com dois, três, quatro ou até mesmo seis dedos, cauda em forma de lança ou múltiplos espinhos (que podem até ser disparados). Possuem asas (uma, duas, ou até mesmo quatro). Sua pele pode atingir diversos tons, do cinza ao vermelho , do preto ao amarelo . Os olhos variam do vermelho sangue ao verde bandeira, passando por preto, azulado, branco ou até mesmo órbitas vazias, sem globos oculares.

Demônios tipo IV

CON	4d	**Número de Ataques:** 3	
FR	3d+6	**Índice de Proteção:** 4	
DEX	3d+6		
AGI	4d	**Garras:** 70/55	**Dano:** 2d6 + bônus
INT	3d+6	**Dentes:** 45/0	**Dano:** 1d4
WILL	4d	**Cauda:** 50/0	**Dano:** 1d6 + bônus
CAR	3d		
PER	3d+6	**7-10 pts. de magia**	
PVs	25-30	**Caminhos:** Trevas, Fogo, Ar e outros	

Demônios tipo IV são pouco conhecidos na Terra. Em Arkanun, são os comandantes dos exércitos demoníacos, atuando como frente de batalha e assassinos. Demônios tipo IV são maiores e mais fortes que os bergahazza, sendo facilmente distinguíveis destes. Alguns possuem asas e, destes, somente um número reduzido é capaz de voar.
Existem diversos tipos de demônio tipo IV — desde o demônio da neve, que aterrorizava a Escócia nos invernos do século XI, até morcegos humanóides, habitantes de cavernas profundas da Europa. Suspeita-se que alguns deles fundaram escolas menores de magia na Europa, principalmente na Espanha e França.
Alguns vestem roupas terrenas; outros preferem sua verdadeira aparência. Muitos vivem escondidos em templos ou locais de difícil acesso (às vezes até transformados em humanos). Demônios deste tipo chegam a viver até 1.400 anos, com coleções de crânios que chegam a algumas dezenas.

Demônios tipo V, Generais

CON	4d+6	**Número de Ataques:** 3	
FR	4d+6	**Índice de Proteção:** 6	
DEX	4d+6		
AGI	4d	**Garras:** 60/55	**Dano:** 3d6 + bônus
INT	4d+4		
WILL	3d+6		
CAR	3d	**8-10 pts. de magia**	
PER	2d+6	**Caminhos:** Trevas, Fogo, Ar, Terra,	
PVs	40-50	Arkanun, Humanos e outros	

Os generais de Arkanun, estes seres são temidos por seus próprios companheiros. Demônios tipo V se assemelham a enormes gárgulas (com 2,5 a 3m de altura) com asas, garras e presas. Sua pele geralmente lembra pedra, mas possui a frieza e textura de escamas de peixe. Muitos deles parecem dragões, o que tem perturbado muitos sábios sobre a origem dos dragões ter alguma relação com estes seres.
Os generais normalmente estão bem localizados, escondidos em castelos, igrejas ou mesmo hangares (devido a seu tamanho original), dominando seus ocupantes, ou simplesmente matando-os e tomando para si a vila inteira. Muitos generais possuem pequenas versões de portais, capazes de transportar um ou dois demônios inferiores de Arkanun para a Terra por mês. Alguns deles se estabeleceram como tutores de magia em seitas ou escolas de magia, ou ainda com um grupo de druidas que traiu a mãe natureza, em troca de poderes mais palpáveis.

Todos os generais possuem tendências ditatoriais, sendo portanto quase impossível vê-los agindo em conjunto. Os generais tendem a tentar eliminar uns aos outros, assim que descobrem a existência de criaturas de poder semelhante em uma região próxima. Tentam conseguir mais poder através de informações sobre o inimigo, pois não desejam se mostrar.
Generais vivem cerca de 6.000 a 7.000 anos. Segundo as lendas, alguns deles hibernam por décadas, ou até mesmo séculos, por algum motivo ainda desconhecido — despertando sem aparente razão de tempos em tempos para se alimentar e novamente dormir.
Generais têm pelo menos dois rituais e uma arma mágica +2 ou +3. Metade deles tem, sob seu comando, de um a quatro demônios tipo I, e um ou dois demônios tipo II.

Doppelganger

CON	2d+6	**Número de Ataques:** 1	
FR	2d+6	**Índice de Proteção:** 3	
DEX	2d+6		
AGI	3d	**Garras:** 50/50	**Dano:** 2d6 + bônus
INT	2d+6		
WILL	3d		
CAR	-	**3 pts. de magia**	
PER	2d+6		
PVs	20-25		

Doppelgangers são criaturas capazes de mudar de forma, assumindo qualquer identidade que desejem. Não se sabe ao certo a origem desta raça de mutantes, mas as lendas dizem que um demônio foi aprisionado por uma maldição que permitia a ele mudar sua forma como bem entendesse. Da união deste demônio com uma humana, chamada Cybele, nasceu o primeiro doppelganger. A lenda data de muitos séculos atrás; durante a Idade Média, tais criaturas assombravam os viajantes. Cristais de sorte, senhas e segredos eram utilizados para garantir que o viajante que partiu era o mesmo que retornaria.
Estas criaturas costumam aparecer próximas a pequenas cidades e vilas de mercadores. Assassinam alguém importante e tomam seu lugar por um tempo. Depois de algum tempo, por algum motivo, a criatura abandona a forma antiga e parte para substituir uma nova vítima.
Existiam lendas sobre uma vila inteira tomada por estas criaturas, no interior das Ilhas Britânicas, e de como uma delas chegou a ser conselheiro do rei Henrique VII.
Quando mortas, as criaturas revertem a seu estado original; uma pessoa com pele amarela, sem cabelos ou quaisquer tipo de pêlos no corpo, com olhos grandes e redondos. Conta-se também que, não importa a forma que um doppelganger assuma, a cor de seus olhos não varia.

Elementais

CON	Variável	**Número de Ataques:** 3	
FR	Variável	**Índice de Proteção:** 6	
DEX	Variável		
AGI	Variável	**Garras:** 60/55	**Dano:** 3d6 + bônus
INT	-		
WILL	Variável		
CAR	Variável	**8 pts. de magia**	
PER	Variável	**Caminhos:** apenas aquele de seu	
PVs	30-40	elemento de origem	

"A esta classe pertencem os espíritos conhecidos em todas as nações por assombrar as florestas, as montanhas e as cataratas. Os elementais são geralmente misteriosos, aterrorizantes e perigosos. São os espíritos que os magos da Idade Média invocavam. Respondem aos pentagramas e outros símbolos, sendo até perigoso nomeá-los em certos lugares e em certas ocasiões"

— Magias Teúrgicas

Elementais são forças constituídas dos elementos principais da magia (Fogo, Terra, Agua, Ar, Luz ou Trevas) ou suas combinações (também chamados de elementais secundários). Um elemental somente pode ser conjurado a partir de um ritual apropriado, feito por um especialista no Caminho do elemento a ser escolhido e no Caminho de Spiritum.
A forma de um elemental é escolhida pelo mago de acordo com o ritual que dispõe. A forma pode variar imensamente: um guerreiro com armadura de pedra, um pequeno dragão feito de água, uma forma amebóide, humanóide ou até mesmo aracnóide. A forma exata que um elemental terá, quando conjurado, deve estar especificada no ritual.
Os valores dos atributos variam de acordo com o mago que

realiza o ritual. Normalmente os elementais possuem um valor em dados equivalente aos pontos de Focus do mago nos Caminhos necessários; um mago com Focus 6 e Spiritum 6 conjura um elemental de pedra com 6d de Força e até 6 pontos de Índice de Proteção — ou mole como uma lesma de barro, ou ainda como uma aranha de mármore.

Um espírito é necessário para animar o elemental. Sem o Caminho de Spiritum é impossível conjurar um elemental. Eles duram cerca de 3 a 4 minutos na Terra, a menos que pontos de magia sejam usados para prendê-los em sua nova forma. Elementais nunca são inteligentes, pois espíritos com alguma inteligência não conseguem ser afetados por este ritual de criação.

Elementais jamais necessitam comer, respirar ou descansar. Existem neste mundo somente para realizar as ordens que lhes forem impostas.

Às vezes um elemental escapa do controle do mago, ficando exilado na Terra. Quando isto acontece, por instinto, a criatura procura um lugar próximo de sua constituição. Normalmente tais criaturas sem alma são tomadas pelo espírito de alguém inteligente, que se mescla ao elemental. Tais espíritos elementais tendem a se afastar de tudo e todos, mas algumas vezes podem até ajudar um mago que prove ser inofensivo — um espírito das águas de um lago, ou das brisas de uma determinada montanha, ou das profundezas de uma caverna. Tais espíritos elementais passam a ter inteligência igual à do espírito que se apossou do elemental.

Liches

CON	4d a 6d	**Número de Ataques:** 1 a 3
FR	4d a 6d	**Índice de Proteção:** 4 a 6
DEX	3d	
AGI	3d	**Dano por magia:** até 8d
INT	3d+16	
WILL	3d+16	
CAR	2d+12	**15-30 pts. de magia**
PER	3d+16	**Caminhos:** Todos
PVs	25-35	

Liches são magos muitíssimos poderosos, que utilizam poderosos rituais para continuarem vivos pela eternidade. São geralmente loucos ou psicóticos, separados do mundo, sempre perdidos em suas pesquisas por mais poder. Alguns, porém, conseguiram acompanhar a evolução da sociedade e possuem contatos, servos, demônios e coisas mais hediondas a seu serviço.

Lobisomens

CON	4d a 6d	**Número de Ataques:** 1	
FR	4d a 6d	**Índice de Proteção:** 4 a 6	
DEX	3d		
AGI	3d	**Garras:** 50/50	**Dano:** 2d6 + bônus
INT	2d+4	**Mordida:** 35/0	**Dano:** 1d10
WILL	2d+4		
CAR	2d+2	**3 pts. de magia**	
PER	3d	**Caminhos:** Ar e Trevas	
PVs	20-25		

Lobisomens, ou licantropos, são humanos que se transformam em lobos e aterrorizam vilas e pequenas cidades, em busca de destruição e morte. Os homens-lobos nunca controlam a transformação, e muitos nem se lembram do que ocorreu na noite anterior.

Lobisomens regeneram 2 PVs por rodada, e só podem ser verdadeiramente mortos por prata pura. Ataques feitos com armas de prata não podem ser regenerados. Os lobisomens têm sentidos aguçados, e também poderes que simulam os Caminhos do Ar e Trevas.

Uma pessoa ferida por uma destas feras pode contrair licantropia, a doença dos lobisomens. A chance é igual a duas vezes o dano, em porcentagem. Não existe cura, mas corrrem rumores de que alguns magos conseguiram desenvolver um ritual capaz de amenizar os efeitos da doença.

Metalianos

CON	4d+12	**Número de Ataques:** 1	
FR	4d+12	**Índice de Proteção:** 16	
DEX	2d+6		
AGI	3d+6	**Punhos:** 40/40	**Dano:** bônus
INT	3d+6	**Espada:** 90/60	**Dano:** 2d8 + bônus
WILL	3d	**Lança:** 90/60	**Dano:** 2d8 + bônus
CAR	2d		
PER	2d		
PVs	20-30		

Metalianos são extraterrestres de pele prateada e aparência vagamente humanóide, com cerca de 2m de altura. São magros, mas pesam cerca de 300kg mais que uma pessoa da Terra. Têm cabeça alongada, como uma canoa invertida, e olhos de cores variadas — indo do cinza-chumbo ao azul-cobalto. Exibem um focinho curto com boca vertical e atrofiada. O corpo não apresenta outras aberturas ou órgãos genitais visíveis. As mãos têm dois dedos e um polegar, e os pés apenas dois dedos.

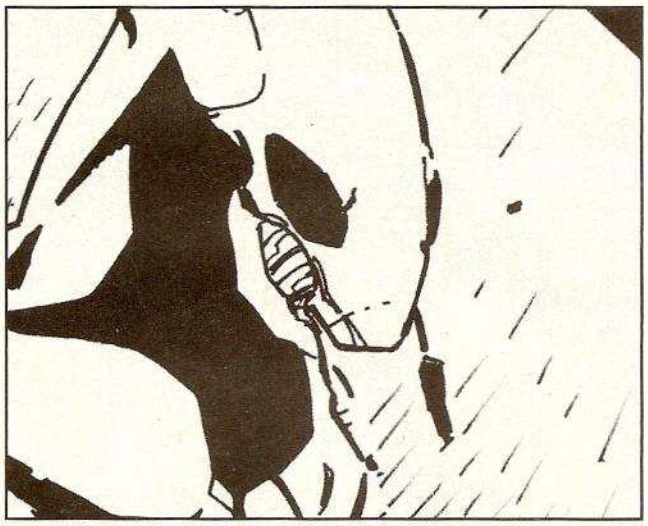
Metalianos não respiram, e são resistentes ao vácuo. Não dispõem de audição, olfato ou paladar, mas podem usar pequenos dispositivos que desempenhem essas funções. Sua forma natural de comunicação é o rádio: eles podem falar entre si por grandes distâncias (um poder muitas vezes confundido com telepatia), assim como captar e interferir em transmissões de rádio e TV sem o uso de aparelhos. Alguns indivíduos são capazes de gerar um campo magnético que funciona como um radar de curto alcance, como fazem certas espécies de peixes da Terra.

Sua pele prateada é quente e macia ao toque, lembrando couro de golfinho. Além da função isolante normal, a pele metaliana serve para colher luz, natural ou artificial — um complemento necessário a seu metabolismo; metalianos privados de luz por mais de 25 horas entram em hibernação até que sejam iluminados novamente. A pele espelhada é também capaz de refratar energias prejudicias, podendo refletir até mesmo raios laser.

Os metalianos atuais evoluíram a partir de insetos de comportamento coletivo, como as formigas e abelhas da Terra. Seus antecessores eram soldados e operárias sem mente, servindo a uma rainha-mãe. Hoje, com o desenvolvimento de sua inteligência, ele são dotados de livre-arbítrio e personalidade própria — mas muitos instintos ancestrais ainda estão presentes, e nem sempre podem ser superados.

Metalianos cultivam fobia natural pela água e escuridão, mas seu maior temor é provavelmente a solidão: formigas e abelhas morrem quando separadas do restante da colônia, e com eles não é muito diferente. Como criaturas sociais, são muito dependentes da companhia de outros de sua espécie. Aqueles que rebelam-se contra o Império devem enfrentar não apenas o remorso por desobedecer sua Imperatriz, mas também o angustiante isolamento. O desespero provocado pela solitude é tal que alguns indivíduos terminam fazendo contato com terrestres, meramente para aplacar a dor.

Acima de todas as coisas, metalianos devotam suas vidas ao Império e à sua Matriarca. Alguns usam espadas ou lanças feitas de um metal indestrutível. Correm entre os magos rumores de que tais armas são capazes de ferir espíritos; outras histórias



dizem que seu material pode ser usado como componente para rituais nunca antes tentados.

Por não serem originários desta orbe, metalianos não podem ser afetados diretamente por magia espontânea — embora ela possa ser usada de forma indireta, para lançar relâmpagos e bolas de fogo, por exemplo. Alguns rituais também são capazes de exercer efeito sobre eles.

Mortos-Vivos

CON	3d a 5d	**Número de Ataques:** 3	
FR	3d a 5d	**Índice de Proteção:** 6	
DEX	2d		
AGI	2d	**Garras:** 30/35	**Dano:** 1d6 + bônus
INT	-	**Mordida:** 30/0	**Dano:** 1d4 + veneno
WILL	-		
CAR	-		
PER	2d		
PVs	15-20	**5 pts. de magia (não utilizáveis)**	

Esqueletos animados, zumbis ou corpos carcomidos que se levantam de suas tumbas são, na verdade, corpos sem alma encantados por magia. Quando uma pessoa morre, seu espírito abandona o corpo físico e vaga à procura de uma nova vida. O corpo morto, por sua vez, pode ser reanimado em algumas circunstâncias (com o auxilio de um ritual, por exemplo) e passa a existir sob os comandos do mago cuja essência está comandando o corpo.

O estado do corpo depende das condições em que ele foi encantado. Alguns rituais permitem criar zumbis que não envelhecem por séculos; outros se deterioram com o tempo. Muitos rituais afetam apenas os ossos limpos de uma vítima. De qualquer modo, os mortos-vivos não precisam descansar, comer ou dormir. São guardas perfeitos para proteger uma sala ou templo.

Mortos-vivos são imunes a quaisquer tipos de armas não-mágicas, pois os ferimentos causados por metal comum cicatrizam muito rapidamente neles (ou apenas os fazem mais assustadores). Todos os mortos-vivos são incapazes de se comunicar com qualquer pessoa, exceto o mago ou criatura que os criou.

Nephelins

CON	Variável	**Número de Ataques:** 1	
FR	Variável	**Índice de Proteção:** 0 a 3	
DEX	Variável		
AGI	Variável	**Garras:** 50/50	**Dano:** 2d6 + bônus
INT	3d+10		
WILL	2d+10		
CAR	2d+10	**3 pts. de magia**	
PER	3d+6	**Caminhos:** Variáveis	
PVs	12-15		

A lenda dos nephelins começou dentro das sociedades secretas, principalmente na maçonaria escocesa e entre os Cavaleiros Templários do Oriente. São espíritos que, por algum motivo, não esquecem suas reencarnações passadas.

O que exatamente ativa a memória de um nephelin ainda é incerto, mas sabe-se que eles começam a recordar seu passado por volta da adolescência, atingindo completa lembrança por volta aos 21 anos de idade. Um nephelin pode ter até uma dezena de reencarnações em cada 10 a 100 anos. Embora tenha o corpo de um mortal comum, seus conhecimentos, contatos e poderes podem ser imensos. São capazes, por exemplo, de acumular grandes fortunas.

Os nephelins conseguem usar magia em qualquer encarnação.

Vampiros

CON	2d+16	**Número de Ataques:** 1	
FR	2d+16	**Índice de Proteção:** Variável	
DEX	3d+6		
AGI	4d	**Garras:** 70/50	**Dano:** 2d6 + bônus
INT	3d+4		
WILL	3d+4		
CAR	3d+4	**6-10 pts. de magia**	
PER	3d+6	**Caminhos:** Variáveis	
PVs	30-40		

"Jamais coloquei em minha boca uma única gota de sangue. O vinho romeno sempre foi superior ao sangue dos turcos"

— Vlad Teppes, Drácula

Os vampiros são, talvez, os mais conhecidos monstros da história. Existem dezenas de definições e explicações para seus poderes; desde a história dos descendentes de Caim à lenda do guerreiro que matou seu irmão pelo amor de uma mulher, sendo condenado por poderes negros a permanecer para sempre preso em seu condado, amaldiçoado como um vampiro.

Pode-se dizer que os vampiros passaram a existir na terra em 3.000 a.C, na região chamada de Berço da Humanidade. Os sete clãs de vampiro existentes são:

• **Strigoi:** surgido em Roma com a bruxa Strix e seus três seguidores, espalhou-se com o avanço do Império Romano. É o clã mais poderoso, com influência principalmente em Portugal, Espanha, França, Itália e Romênia, bem como locais onde existam descendentes destes povos. Drácula foi o principal vampiro Strigoi.

• **Lamiai:** surgidos na Grécia, estes vampiros têm quatro braços e a metade inferior do corpo em formato de cobra. Foram quase exterminados durante a Idade média. Deram origem a lendas como a das sereias e outras. Reapareceram no século XVII, com a capacidade de se transformar em humanos. Hoje estão infiltrados nos Estados Unidos, Canadá e Europa.

• **Vrycolakas:** vampiros gregos que podiam assumir a forma de lobo ou morcego. Muitos são confundidos com os lobisomens. Migraram para o Norte da Europa e Rússia, onde deram origem aos Upires, Eretiks e Nosferatus.

• **Ekimmu:** surgidos na Mesopotâmia. Os primeiros do clã, de nome Akasha e Enkil, espalharam seus descendentes por toda a Europa, Estados unidos e França, onde são conhecidos como *Les vampires*. Imunes à cruz e água benta, foram apresentados ao público pela escritora Anne Rice.

• **Asimanis:** os vampiros africanos, magos com dentes de ferro e garras afiadas. Estes vampiros bruxos sobrevoavam as aldeias sugando o sangue de recém-nascidos. Podem se comunicar com espíritos e demônios. Vieram junto com os escravos para as Américas do Sul e Central.

• **Kiang-Shi:** originários da China, os Kiang-Shi vivem como mandarins, com vastos impérios de riqueza e poder. Deram origem aos grupos Gaki e Kappa, vampiros japoneses.

• **Rakshasas:** vampiros originários da Índia. A primeira deles foi Kali, deusa da morte, um anjo de Katmaran infectado com a doença vampírica de Vampyr. Hoje estão espalhados pela América e Índia.

Vampiros costumam possuir pelo menos três rituais. A maioria deles têm 3d6 zumbis em sua torre, castelo, prédio comercial ou onde quer que se escondam. Metade deles pode estar abrigando um demônio de tipo III ou maior. Grandes vampiros podem ser magos ou aprendizes de artes arcanas.

Vermes de Arkanun

Vermes de Arkanun é o nome dado às larvas místicas provenientes de alguns rituais. Em seu plano natal, os vermes são uma forma de coletividade parasitas, que atacam os enormes demônios voadores que habitam Arkanun, rasgando sua pele e destruindo seus órgãos em questão de horas.

Na Tterra, os vermes de Arkanun somente aparecerão se forem criados ou conjurados com rituais. Sua forma se assemelha a de inúmeras minhocas gordas e curtas com 15 a 20 cm cada, formando um emaranhado laranja-avermelhado que se moe como um conjunto. Alguns sábios especulam que a ninhada seja uma forma de vida coletiva, visto que os vermes pensam, se comportam e agem como uma só criatura — com a vantagem de poder se dividir para passar por pequenas aberturas, por exemplo. Os vermes não formam uma massa definida, que possa ser danificada por armas de corte ou impacto, mas um emaranhado com força suficiente (3d a 5d de Força) para enrolar e quebrar os ossos de um homem adulto em minutos, tão voraz é o apetite destas criaturas.

As estatísticas exatas variam conforme o tamanho da ninhada, ficando os números a cargo de cada Mestre. Basta lembrar que um emaranhado do tamanho de um punho fechado pode matar um homem, enquanto uma massa de grande volume poeria devastar até mesmo uma pequena cidade, deixando apenas ruínas e esqueletos para trás...

ETC, ETC, ETC

TREVAS é compatível com outros jogos, suplementos e revistas de RPG publicados pela Trama Editorial. "Compatível" significa que são utilizadas as mesmas regras, de forma que personagens, armas, criaturas e magias de um jogo possam ser utilizadas em outro. Cada título pode ser uma nova peça em um vasto mundo imaginário, onde você decide o que irá existir.

ARKANUN

No grande círculo dos planos, a dimensão de Arkanun é um mundo tórrido e decadente, cuja energia vital está sendo drenada pelos magos da Terra. Anjos e demônios caminham pelo mundo, manipulando os mortais em suas guerras milenares. Neste RPG de horror medieval, os jogadores são transportados para a Europa em plena Idade das Trevas; ali eles comandam guerreiros e magos com poderes proibidos, buscando sobreviver em um mundo onde a Inquisição condena à fogueira os praticantes de magia, e onde ordens de magos batalham entre si pelos poderes roubados de Arkanun.

INVASÃO

No ano de 2006 a Terra será invadida por extraterrestres. Nada podemos fazer... exceto tentar sobreviver até lá.
Em INVASÃO, o mundo não é o que parece. Sob a calma aparente, criaturas de outros planetas lutam entre si e contra nós. A qualquer momento você pode ser arrancado de sua vida normal para mergulhar na tensão, intriga e horror de uma guerra entre duas raças extraterrestres. INVASÃO contém o que você precisa para tornar-se um caçador da verdade, perseguindo segredos sobre horrores e maravilhas que vêem do espaço.

GRIMÓRIO

Um grimório é um livro de magia, e este suplemento é exatamente isto. GRIMÓRIO apresenta mais de uma centena de novos rituais mágicos, baseados em tomos e escrituras reais — como o famoso Necronomicon. Nestas páginas proibidas você vai encontrar desde magias simples e inofensiva até poderes supremos; descrições de cada uma das seis escolas principais de alquimia, com regras para magias espontâneas; regras para criar magos demonologistas; e novas armas para guerreiros, porque nem todos são capazes de lidar com as forças arcanas.

DRAGÃO BRASIL

A primeira revista mensal brasileira especializada em RPG. Além de reportagens, entrevistas e notícias sobre os últimos lançamentos, DRAGÃO BRASIL traz aventuras, dicas, personagens e regras opcionais para os principais títulos do mercado, incluindo ARKANUN, INVASÃO e TREVAS.

SÓ AVENTURAS

Revista bimestral de RPG com dicas, aventuras, personagens e novas regras para os principais sistemas, incluindo ARKANUN, INVASÃO e TREVAS, além de aventuras-solo, contos e quadrinhos.

Sobre o Autor

Marcelo Del Debbio tem 22 anos e escreve profissionalmente desde os 18. Escreve regularmente para a revista DRAGÃO BRASIL, e já publicou os seguintes livros: Arkanun, Grimório e o Guia de Armas. É um dos diretores Nacionais da Camarilla-Associação Brasileira de Jogadores de RPG desde 1993 e representa o Brasil junto ao Conselho do projeto One World by Night desde 1995.
Para Entrar em contato com o Autor, escreva para Caixa Postal 19113 CEP 04505-970 SP SP colocando no Envelope : Dragão Brasil - TREVAS A/C Marcelo Del Debbio ou Email para mxyzplk@ibm.net

RPGs

ARKANUN; INVASÃO; Call of Cthulhu; Ars Magica; Kult; In Nomine Satanis (só a versão Francesa); Aquelarre; Psicosis; Vampiro: a Máscara; Mage: The Ascension; Wraith: The Oblivion; HOL; Planescape; GURPS Horror.

Quadrinhos

Watchmen; V de Vingança; HellBlazer; Mundos da Magia; série Vertigo; Monstro do Pântano; Sandman; Spawn; Marvels; Kingdon Come.

Musicas e Bandas

Echo and the Bunnymen, Bauhaus, The Cure, Sioux and the Banshees, Trilhas sonoras: "The Crow", "Seven", "Dracula", "Nightmare on ElmStreet III"

Livros

Omnibus I e II, Qualquer coisa de Edgar Alan Poe, H.P. Lovecraft, Anne Ricce, Clive Barker, Marques de Sade e Shakespeare. A Biblia, a Cabala, a Divina Comédia, Paraíso Perdido, Metrópolis, Gods and Godesses of Old Europe, Encyclopedia Cthulhiana, A History of Forensic Detection, The Craft, Reader's Digest, World's Last mysteries, Demoniae, Necronomicon, Book of Ebon Bindings, Cappadotia Necroname, O livro de Enoch, Demonigraphia, Infernicum Malemancia, Malleus Maleficarium, O caminho para a Fogueira, Anjos Cabalísticos, Heptameron, etc.

Filmes

Hellraiser I,II,IV, Twin Peaks, CliveBarker's Lord of Illusions, Seven, Silêncio dos Inocentes, O Corvo I e II, Jacob's Ladder.
Pelo Clima: Raça das Trevas, Evil Dead I, II, III, Demon Knight, Anjos Rebeldes, Nosferatu, Coração Satânico, Adoradores do Diabo, Nightmare on Elm Street, O Nome da Rosa, From Beyond. In the Mouth of Madness, Lobisomem Americano em Londres, Texas Chainsaw Massacre I
Pela idéia: Predador, Indiana Jones II, Alien 3, Arquivos X, Beyond Reality e Twilight Zone (séries de TV), A bolha, Dawn of the Dead, The Craft., Enigma de outro Mundo, Natural Born Killers, Pulp Fiction, Cães de Aluguel, Os suspeitos, Os doze macacos, Brazil, Ilusões Satânicas. Death Becomes Her, Dust till Dawn.

Ficha de Personagem

Nome do Personagem _____

Local de Nascimento _____

Base de operações _____ Ocupação _____

Data de Nascimento _____ Religião _____

Atributos	Fácil	Normal	Difícil
FR			
CON			
DEX			
AGI			
INT			
WILL			
PER			
CAR			
Total			

Ptos. de Focus	Ptos. de Magia	Sorte	Iniciativa	Índice de Prot.	Ptos. de Vida

Magia

Formas	Caminhos	
Entender _____	Água _____	Plantas _____
Criar _____	Ar _____	Animais _____
Controlar _____	Fogo _____	Humanos _____
	Terra _____	Spiritum _____
	Luz _____	Arkanun _____
	Trevas _____	Metamagia _____

Aprimoramentos

Perícias	Rotineiro	Normal	Difícil

Ficha de Personagem

SOMENTE PARA CAMPANHAS

Ano	Fatos Importantes

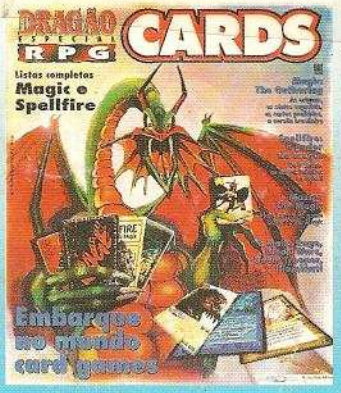
Aliados

Inimigos

Pertences

DRAGÃO ESPECIAL

Muitos já jogavam card games, em suas versões originais – mas surgiram as versões traduzidas de Magic e Spellfire, os títulos mais conhecidos, o que aumentou os adeptos. É por isso que a DRAGÃO BRASIL lança sua edição especial CARDS – com novidades, análises dos melhores jogos, dicas e as visadas listas de cartas.



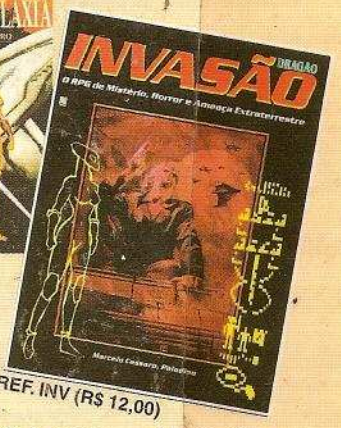
REF. DBE 2 (R$ 3,50)

REF. DBE 4 (R$ 3,50)

ESPADA DA GALÁXIA

A saga do capitão Kursor, o explorador espacial de Metalian, disposto a tudo para deter o avanço do planeta Terra na direção do espaço. De Marcelo Cassaro "Paladino", o mesmo autor de DEFENSORES DE TÓQUIO e principal colaborador da DRAGÃO BRASIL. Procure nas livrarias ou lojas de RPG de sua cidade.

REF. ESGA (R$ 16,00)



REF. INV (R$ 12,00)

DEFENSORES DE TÓQUIO

O RPG brasileiro mais vendido, mais fácil de aprender e mais irreverente do momento. Uma grande gozação com os Cavaleiros do Zodíaco, Power Ranges, Jaspion e outros super-heróis japoneses. Do mesmo autor de ESPADA DA GALÁXIA.

REF. DBF 1 (R$ 2,50)

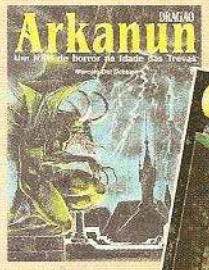
REF. DBF 3 (R$ 2,50)

INVASÃO

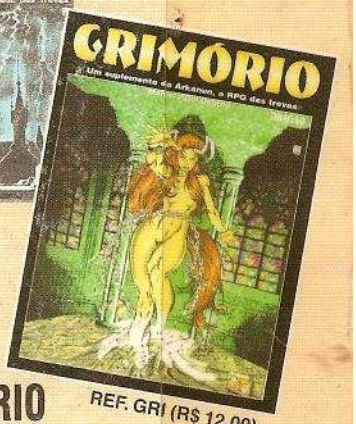
O RPG baseado no romance Espada da Galáxia.

ARKANUN

Na Idade das Trevas os magos não eram respeitados por seus poderes sobrenaturais; eram temidos e caçados pela Inquisição, condenados a queimar na fogueira! Este é o mundo de ARKANUN, o novo RPG da Trama Editorial. ARKANUN é um livro completo com regras para construir personagens, realizar combates, usar feitiçaria e escapar dos Inquisidores. Disponível nas livrarias ou lojas de RPG de sua cidade.



REF. ARKA (R$ 12,00)



REF. GRI (R$ 12,00)

GRIMÓRIO

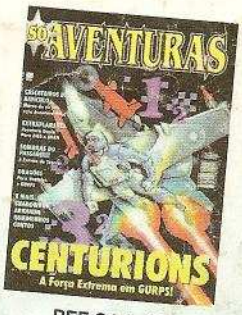
Primeiro Suplemento para ARKANUN

SÓ AVENTURAS

REF. SA 1 (R$ 2,80)

REF. SA 2 (R$ 2,80)

REF. SA 3 (R$ 2,80)



REF. SA 4 (R$3,00)

REF. SA 5 (R$3,00)

Dicas e aventuras para os melhores RPGs do momento – Dungeons & Dragons, GURPS, Advanced Dungeons & Dragons, Hero Quest, Vampiro e outros. Indispensável para o RPGista!

COMPLETE SUA COLEÇÃO

ASSINALE ABAIXO O QUE DESEJA RECEBER

Dragão Brasil Especial (ref. DBE) 2 ❑ (ref. DBE) 4 ❑

Defensores de Tóquio (Ref. DBF 1) ❑ (Ref. DBF 3) ❑

Espada da Galáxia (Ref. ESGA) ❑ (Ref. INV) ❑

Arkanun (Ref. ARKA) ❑ (Ref. GRI) ❑

SÓ AVENTURAS (Ref. SA) 1 ❑ (Ref. SA) 2 ❑ (Ref. SA) 3 ❑ (Ref. SA) 4 ❑ (Ref. SA) 5 ❑

Para pedidos acima de 5 revistas 20% de desconto até 31/03

NOME: _____ ENDEREÇO: _____

TEL.: _____ CEP: _____ CIDADE: _____ ESTADO: _____

Envie cheque nominal à TRAMA EDITORIAL LTDA., no valor total do pedido, para CAIXA POSTAL 19113 CEP 04505-970 - São Paulo - SP e você receberá em sua casa sem despesas de correio

NÃO DETONE SUA REVISTA TIRE XEROX

Escrever certo por linhas tortas
não é somente uma atitude de Deus...

Godless

Mini-série
em 4 edições

TRAMA